Jak wyleczyć komputer?

nr indeksu 351555 nr 10 10.05.2001 r. cena 4.10 zł (zawiera 7% VAT)

CLICK!

CENA Z SUPERNAKLEJKAMI 4.10 ZŁ ZAWIERA 7% VAT

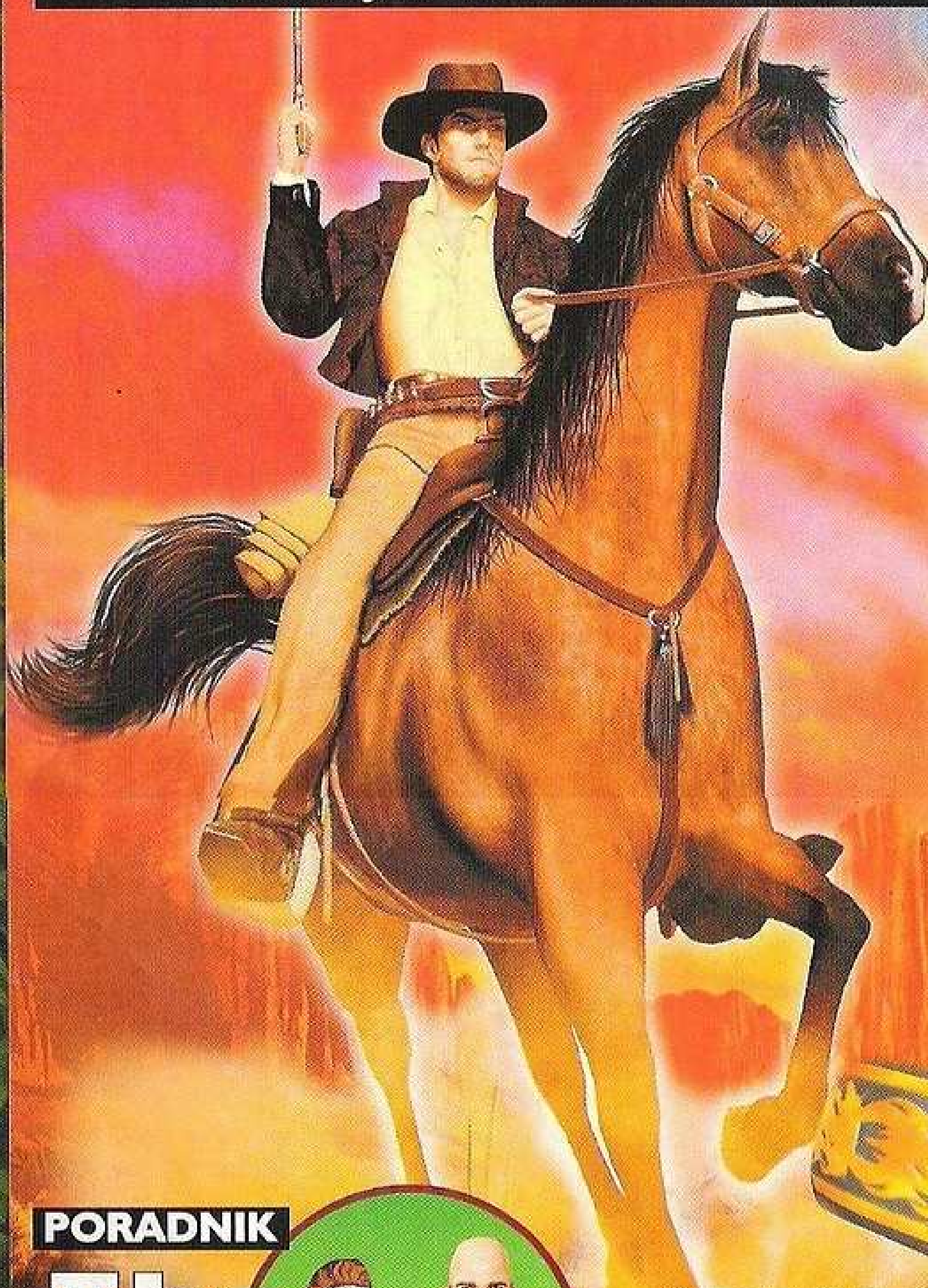
DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

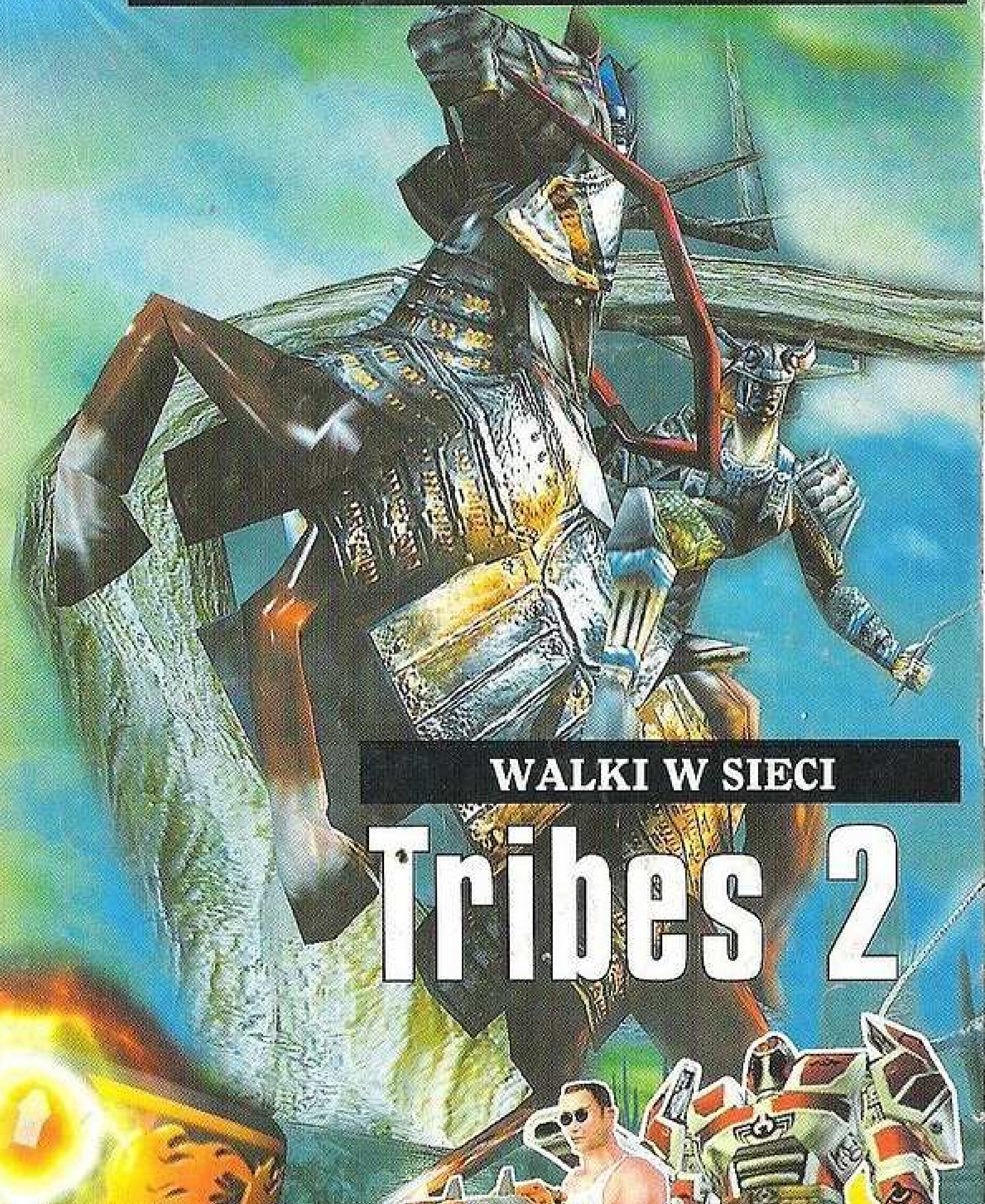
Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

DESPERADOS vs Summoner

KOWBOJSKIE OPOWIEŚCI

MAGICZNE LEGENDY





WALKI W SIECI

Tribes 2

PORADNIK

The Sims



POWAŻNA SPRAWA

Serious Sam





ISSN 1509-0558

Wojna na e-maile Wysyłamy załączniki

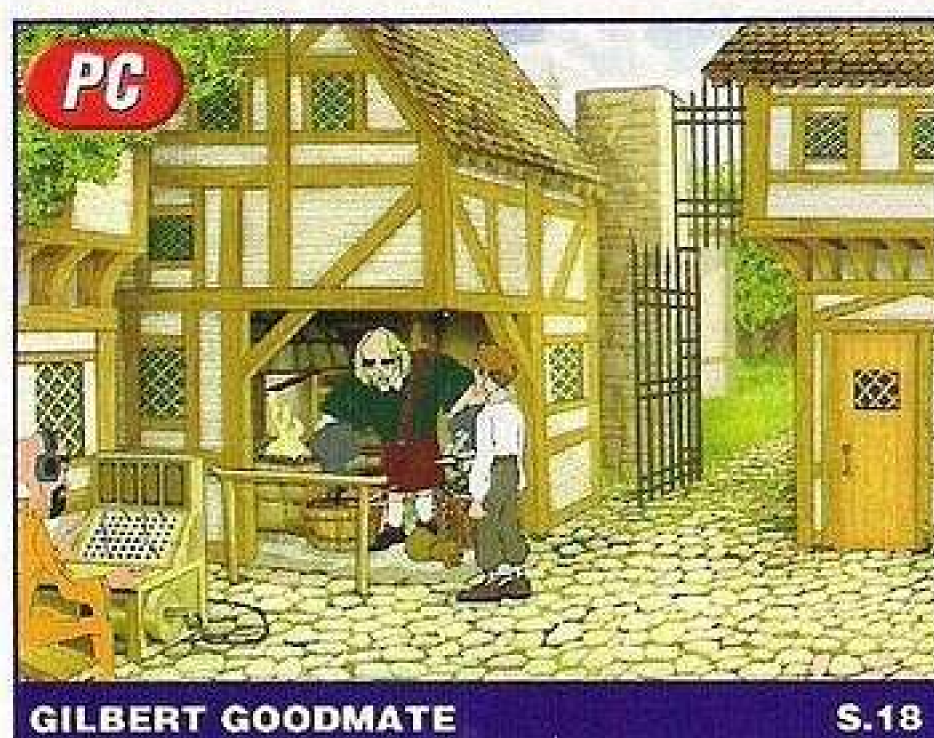
Co w numerze?

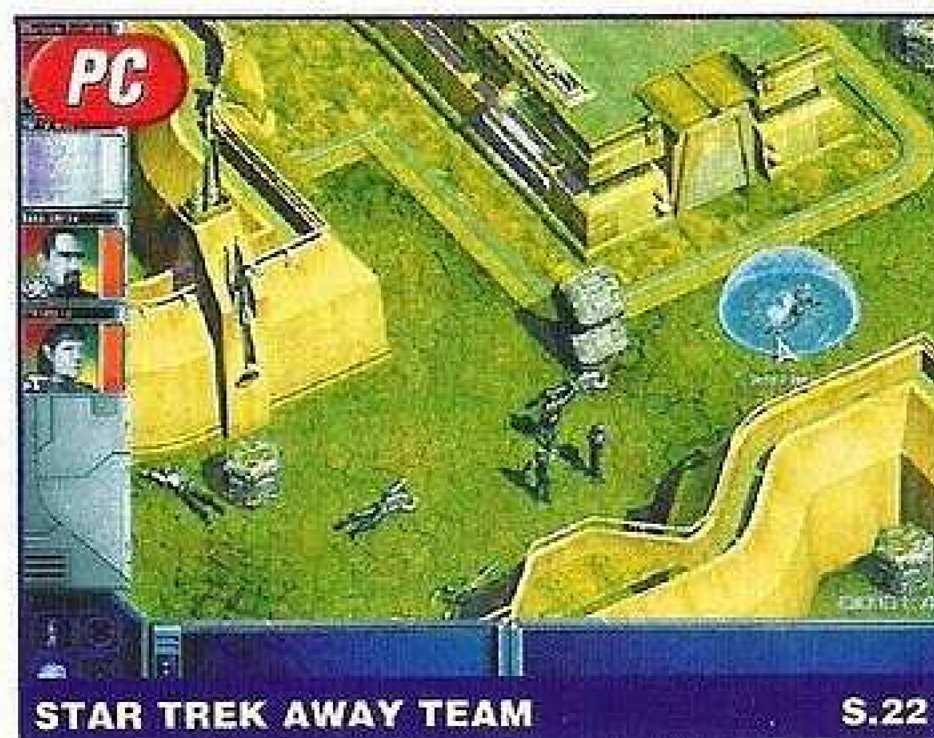
SPIS TREŚCI


TRIBES 2 S.12


BATTLE REALMS S.6


DESPERADOS S.16


GILBERT GOODMATE S.18


STAR TREK AWAY TEAM S.22


Witamy w Two Rocks, Señior. Zapraszam do saloonu – DESPERADOS s. 16



Dużo atrakcji i jeszcze więcej

W tym numerze mamy dla Was naprawdę bardzo dużo atrakcji. Już sama okładka, a na niej naklejki z ulubionymi przez wielu czytelników Pokemonami są na to najlepszym dowodem. Mamy też nadzieję, że tym razem nie wzbudzimy niezdrowej sensacji, bo przecież przygotowaliśmy także nalepki dla tych, którzy za Stworkami nie przepadają. Jednak z drżącym sercem czekamy na Wasze opinie...

Przetestowaliśmy też dla Was DESPERADOS i SUMMONERA. Oprócz tego przewidzieliśmy sporo atrakcji dla wszystkich tych, którzy lubią walkę dla prawdziwych mężczyzn o mocnych nerwach. Chodzi oczywiście o SERIOUS SAMA oraz TRIBES 2. Trochę sieciowej rozrywki jeszcze nikomu nie zaszkodziło... Jest też łakomy kąsek dla miłośników strategii: COSSACKS i THREE KINGDOMS, a wielbicielom wszystkiego, co wiąże się ze Star Trek, proponujemy test STAR TREK: AWAY TEAM. A jak już się naczytacie i nagracie, zapraszamy do kącika z programami. Dowiecie się w nim, co zrobić, gdy PC odmawia posłuszeństwa... Do tego jeszcze poradnik do THE SIMS i komiks o Dragon Ballu. Czyli dla każdego coś miłego.

Redakcja


SUMMONER S.24

NASTĘPNY NUMER ZA DWA TYGODNIE – 24 MAJA!

TORN

Zła wiadomość dla wszystkich miłośników PLANESCAPE: nie będzie drugiej części. Nadchodzi bowiem TORN!

Akcja gry toczyć się ma na niewielkim półwyspie Orislane, części kontynentu Agathe, oddzielonym od reszty lądu potężnymi górskimi szczytami nazywanymi Koroną Burzy. Nad tą spokojną krainą zawisło jednak niebezpieczeństwo wojny. Komuś zależy na tym, by w Orislane rozległ się szczęk oręża i stał się on polem zmagań sił Porządku i Chaosu. **W grze wcielisz się w wędrowca szukającego wyjaśnień dotyczących ciążącej nad nim klątwy.** Będziesz mógł zarówno skorzystać z postaci przygotowanych już przez twórców gry, jak i stworzyć własnego bohatera – przedstawiciela jednej z sześciu ras (między innymi: ogry, elfy i ludzie). Podobnie jak w grach role-play, których akcja umiejscowiona była w świecie AD&D, walka w TORN toczyć się będzie w czasie rzeczywistym, ale w każdej chwili będziesz mógł zatrzymać czas za pomocą spacji i wydać drużynie stosowne rozkazy. **Grupa będzie się składać z maksimum sześciu osób, ale nie zyskasz pełnej kontroli nad postaciami, które towarzyszą twojemu bohaterowi.** Dasz im tylko ogólne wskazówki, w trakcie bitwy postąpią one już zgodnie ze swymi umiejętnościami i charakterem. System zdobywania punktów doświadczenia bohatera zostanie przygotowany podobnie jak w FALLOUT. Otrzymasz je w nagrodę za zabicie wrogów i wypełnienie zleceń, a przy awansie na następny poziom doświadczenia podniesiesz wartość cech postaci i zdecydujesz, jakie ma mieć umiejętności specjalne.



TORN zabierze cię na wędrówkę po półwyspie Orislane. Czeka cię tam wiele przygód

Ponieważ świat TORN to świat fantasy, to nie mogło zabraknąć w nim magii. Twoi bohaterowie skorzystają z zaklęć należących do czterech magicznych kanonów (Order, Chaos, Alchemy i Summoning). Potężne zaklęcia będą dostępne tylko dla osób o niezwykle wysokiej inteligencji lub dla przedstawicieli rasy szczególnie biegłej w korzystaniu z magii. W grze zobaczysz mnóstwo wszelakiego rodzaju morderczego ekwipunku: od zwykłych kastetów aż po wielkie topory, dwuręczne miecze czy kusze. Broń i zbroje będą nie tylko przygotowywane z różnego typu materiałów (żelazo, kości smoka, meteoryczny metal), ale zaistnieje też możliwość tworzenia własnych przedmiotów czy „nasycenia" ich magią. Oprócz standardowej broni w grze odnajdziesz wiele unikalnych artefaktów, zazwyczaj sprytnie ukrytych i bardzo pilnie strzeżonych.

Skoro program przygotowują twórcy PLANESCAPE, to na pewno ogromną uwagę zwrócą na wszystkie kwestie związane ze scenariuszem. **Będziesz mógł konwersować na wiele różnych sposobów, a nawet, dzięki odpowiednio prowadzonej rozmowie, zdołasz uniknąć bitew z wrogami** (o tym, czy to się uda, zadecydują określone cechy bohatera, jego reputacja, poziom doświadczenia itp.).

TORN jest przygotowywany w technologii 3D, a jego autorzy, po zapoznaniu się z programami QUAKE i UNREAL, postanowili jednak skorzystać z – najodpowiedniejszej ich zdaniem – technologii Lithtech 3.0. Świat i bohaterów będziesz więc oglądać z tzw. „perspektywy 3/4", czyli z kamery zawieszonej nad głowami postaci. W TORN zostanie wprowadzony tryb rozgrywki wieloosobowej (w sieci lokalnej lub Internecie), przeznaczonej maksimum dla sześciu graczy.

kto to zrobił

BLACK ISLE

Firma znana jest graczom bardzo dobrze, ma bowiem na koncie same wielkie tytuły. Wystarczy tylko wymienić ICEWIND DALE czy BALDUR'S GATE II. Przy okazji prac nad TORNEM Black Isle dąży do wypromowania własnej firmy, sygnując produkt tytułem BLACK ISLE STUDIO:TORN.

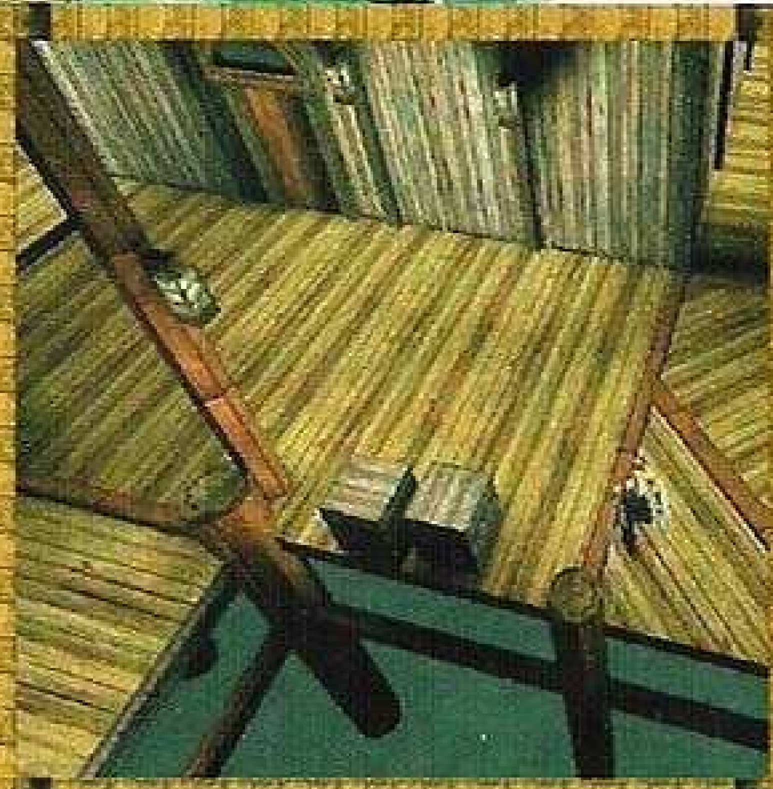


Choć o grze dopiero zaczyna być głośno, na stronie znajdziesz dużo informacji, screeny, opis świata i mapy

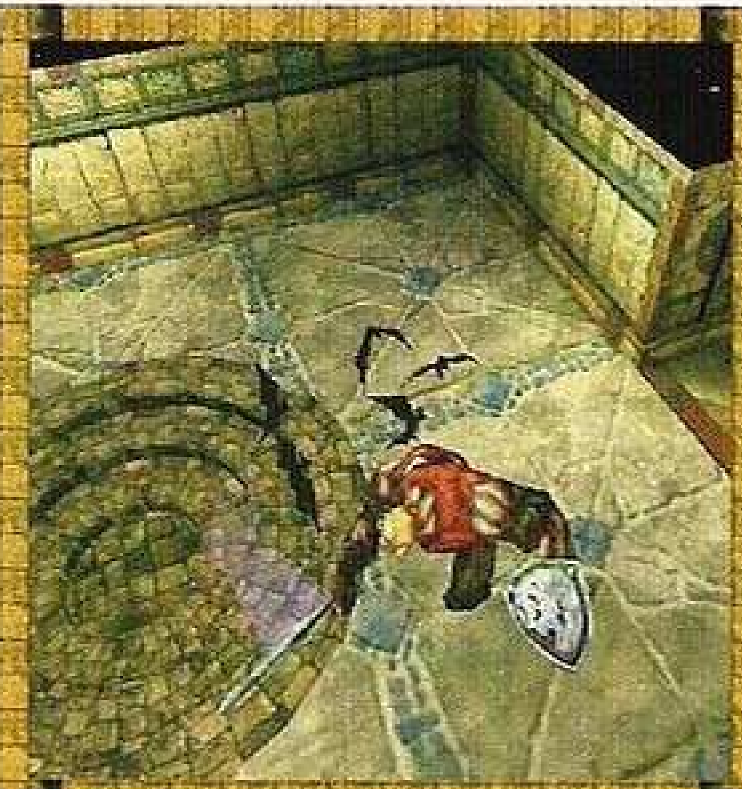
PC	PSX	N64	DC	A

Torn
Odwiedź Krainę Fantasy
Premiera: koniec 2001
Interplay / CD Projekt | 1-6 graczy

Wszyscy miłośnicy RPG i rozbudowanych światów fantasy na pewno z niecierpliwością czekają na pojawienie się tej gry. Zapowiada się kolejny wielki przebój



Rozbudowane lokacje, a wszystko trójwymiarowe. Będzie na co popatrzeć



Bohater, w którego postać się wcielisz, musi sobie radzić w każdych okolicznościach...



... Zarówno walcząc z krwiożerczą bestią, jak i pokonując magiczne zaklęcia

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

BATTLE REALMS

BATTLE REALMS to kolejny hołd złożony japońskiej kulturze. W grze poprowadzisz do boju jeden z wojowniczych klanów

Twoim zadaniem jako szefa nie będzie jednak tylko toczenie walk z przeciwnikami. Musisz również zadbać o podstawowe sprawy związane z gospodarką. Na przykład zatroszczyć się o bogate plony z pól ryżowych (co wiąże się z ich melioracją) czy też poradzić sobie z utrzymaniem odpowiedniej liczby koni (aby dysponować oddziałami kawalerii). Ale twoim głównym bogactwem naturalnym staną się ludzie. **W BATTLE REALMS nie będzie można (jak w AGE OF EMPIRES) tworzyć sobie w nieskończoność poddanych.** Tu rodzą się oni w ściśle określonym tempie, a tylko i wyłącznie od ciebie zależy, czy wykorzystasz ich do prac polowych, czy też każesz im rozpocząć militarny trening.

Interesujący jest fakt, że dzięki systemowi treningów oraz wykorzystaniu magicznych energii Ying i Yang będziesz mógł z prostego woja stopniowo stworzyć prawdziwego mistrza. Tak na przykład żołnierz, który odbierze naukę w Archery Range, Training Hall i Alchemists Hut, będzie mógł atakować wroga na trzy różne sposoby (łuk, miecz, alchemia). **W czasie walki sporą rolę odegrają także bohaterowie, mistrzowie sztuki Zen, którzy rewelacyjnie opanowali tajniki wojennego lub magicznego rzemiosła.**

Będziesz mógł korzystać z wielu rodzajów jednostek: łuczników, konnicy, włóczników, artylerzystów, samurajów, alchemików, uzdrawiaczy itp., ale w walce pomoże ci też wznoszenie wojennych wież. Każdy klan będzie mógł dzięki nim przeprowadzać odmienne akcje, np. oślepiać szarżujące wojska wroga. Wszystkie jednostki zostaną precyzyjnie scharakteryzowane. Co ciekawe i wyjątkowe, do tych charakterystyk będzie dołączona informacja o tym, jak oddziały reagują na określony typ ataku (np. kłuty, magiczny, eksplozję itp.).

Autorzy są szczególnie dumni z faktu, że ich świat będzie „żył". To oznacza, że – na przykład – maruderów w twojej armii mogą zaatakować wilki, zobaczysz galopujące po polach konie, a wieśniacy będą nosić wodę z rzeki, próbując zgasić pożar trawiący ich domy. **Bardzo pieczołowicie ma też zostać przygotowana sztuczna inteligencja programu. Przeciwnicy mają się zachowywać na polu bitwy całkiem rozsądnie.** Na przykład będą mogli wykorzystywać ukształtowanie terenu (łucznicy na wzgórza!), zmieniać w czasie walki broń, w zależności od tego, z jakim przeciwnikiem mają do czynienia, czy też szarżować na osłabionego wroga.

Podobnie jak większość przygotowywanych w tej chwili strategii, BATTLE REALMS wykorzysta technologię 3D. Nie tylko zwiększy to wizualną atrakcyjność produktu, ale przede wszystkim pozwoli na stosowanie zaawansowanych taktyk oraz strategii związanych z wykorzystaniem ukształtowania terenu.

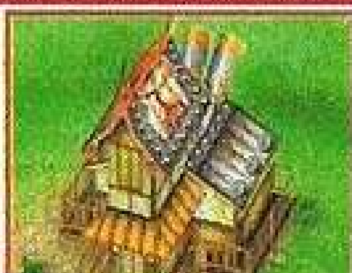
Konne oddziały na pewno ci się przydadzą. Jeżeli będziesz o nie odpowiednio dbał, odwdzięczą się w boju

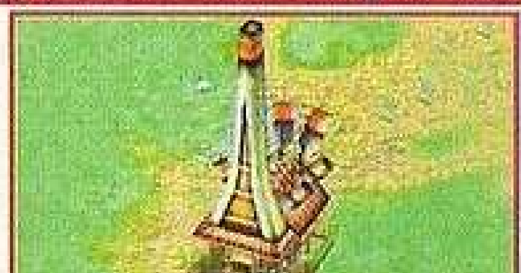
Trochę księżycowy krajobraz. To jeszcze jedna zaleta przygotowywanej gry: duża różnorodność plansz

Budowle spełniają określoną rolę. W jednych obradują dowództwo, w innych ćwiczą wojownicy

Budowle klanów Dragon i Serpent


Dragon Dojo to jeden z ważniejszych centrów klanu


Firewalls Factory. Tu chemicy tworzą nową broń i ją testują


Alchemist's Laboratory. Może tu ćwiczyć wojownik, który chce zwiększyć swą moc


Serpent Bathhouse. Kiedyś dbano tu o czystość ciała, dziś spotyka się gejsze


Thieves Guild. Tu spotykała się tajna organizacja wojowników


Watchtower. Wieża strażnicza na granicy terytorium klanu



Strona zawiera mnóstwo ciekawych informacji o bohaterach i poszczególnych klanach. Jest tylko... niewygodna w użyciu

kto to zrobił

LIQUID'S ENTERTAINMENT

Firma powstała w 1999 roku, nie jest więc weteranem na rynku gier komputerowych. Jednak jej założyciele, Ed Del Castillo i Mike Grayford, do nowicjuszy nie należą. Obaj pracowali wcześniej w Westwood Studios przy takich tytułach jak RED ALERT czy BLADE RUNNER. BATTLE REALMS jest ich pierwszą grą zrobioną na własny rachunek.

PC	PSX	N64	DC	A

Battle Realms
Wojowniczy Klan w Akcji

Premiera: połowa 2001	
Crave Entertainment	1-8 graczy

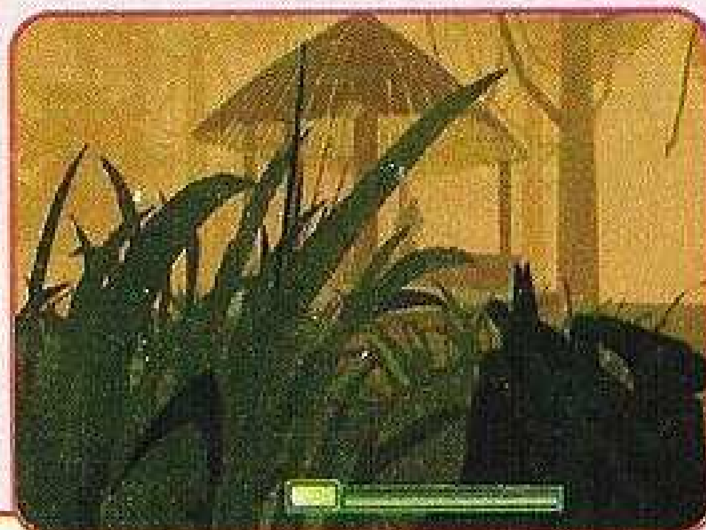
Miłośnicy „japońszczyzny" powinni szaleć z radości. Pozostałym graczom nie pozostaje nic innego, jak polubić te klimaty, bo podobnych gier pojawia się coraz więcej

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

SOLDIER OF FORTUNE 2

Nie często zdarza się, że tytuł jakiejś gry jest tak proroczy, jak w przypadku przeboju akcji SOLDIER OF FORTUNE. Jego popularności nie zmniejszył nawet fakt, że eliminowanie przeciwników pokazano w nim ze wszystkimi szczegółami, co wzbudziło oburzenie wielu rodziców. Nic więc dziwnego, że już na listopad zapowiedziano premierę SOLDIER OF FORTUNE 2. Halo! Prosimy Rodziców o nie wpadanie w panikę. W grze będzie umieszczona opcja, dzięki której można do minimum zmniejszyć jej brutalność.

Miłośnicy mocnych wrażeń znowu będą mogli wcielić się w dzielnego Johna Mullinsa, członka ściśle tajnej antyterrorystycznej grupy The Shop i wykazać się w licznych misjach, takich jak uwalnianie zakładników czy zbieranie ważnych informacji. Na razie nie wiadomo zbyt wiele o wątku przewodnim zabawy, ale prawdopobnie doprowadzi on do naukowców-szaleńców pragnących wykorzystać informacje zawarte w ludzkim materiale genetycznym. Znowu zadbano o spory realizm opowiadanej historii. Nic dziwnego, w końcu głównym konsultantem gry (tak jak i poprzednio) jest sam... John Mullins, były komandos Zielonych Beretów, najemnik i weteran z Wietnamu. Jednak tym razem i grafika ma być dopieszczona do granic możliwości, a do jej stworzenia zostanie wykorzystany program z QUAKE 3: TEAM ARENA. Dzięki niemu w grze nie zabraknie takich smaczków, jak np. przekazywanie informacji za pomocą specjalnego ułożenia rąk (to zawsze bardzo profesjonalnie wygląda w filmach sensacyjnych). Dopracowana zostanie także sztuczna inteligencja przeciwników, którzy tym razem mają być o wiele sprytniejsi niż ich (martwi) poprzednicy. Zadbano także o realizm przedstawienia broni. Będziesz mógł np. skorzystać z pomocy 10 typów granatów, różnych w zależności od kraju, w którym będzie rozgrywała się akcja przeboju.



W SOLDIER OF FORTUNE 2 zmienisz się w prawdziwego turystę, bo misje będą rozgrywały się w różnych zakątkach świata, takich jak Praga, Kolumbia, Hong Kong, a nawet na pokładzie statku zmierzającego do Tampa Bay. Będziesz musiał również wykazać się umiejętnością walki z wnętrza różnych pojazdów (np. strzelania z pokładu helikoptera do wrogów znajdujących się pod i nad tobą). Na wszystkich fanów rozgrywek multiplayer czeka jednak niemiła niespodzianka: w grze nie przewidziano takiego trybu. Na pocieszenie pozostaje jednak fakt, że w SoF2 pojawi się kobieta. Madeline Taylor będzie dostarczała ci ważnych informacji na temat misji. To niby taka mała rzecz, a cieszy...



Do trzech razy...

Tony Hawk powraca! Tym razem będzie wyczyniał sztuczki na (prawie) wszystkich platformach: PC, X-Boxie, GameBoy Advance, Playstation (1 i 2) i GameBoy Color. Tony będzie szalał na Skater's Island w Middleton, Rhode Island, Rio, Los Angeles, Kanadzie, Tokio i w Paryżu. Miejskie krajobrazy dostarczą wielu atrakcji, takich jak samochody czy przechodnie, którzy doskonale nadają się do wykorzystania w efektownych sztuczkach. I tym razem nie zabraknie sławnych kolegów Tony'ego, a do tej zgranej grupy dołączy znany z MTV Bam Margera.



Castle Attack

W Internecie odbyła się premiera CASTLE ATTACK, bezpłatnej dwuwymiarowej gierki, w której wcielasz się w rolę obrońcy zamku, ale także jego dobrodzieja i budowniczego. Twoje twórcze zapędy mogą jednak zostać szybko ukrócone, bo po stworzeniu kolejnego elementu architektonicznego pojawiają się coraz to silniejsi przeciwnicy (ach ta zazdrość). Ten sympatyczny programik jest promocją bardzo poważnej strategii STRONG-HOLD, w której również będziesz zajmował się składaniem zamku z cegieł i jego obroną (tylko wszystko będzie zrobione o wiele ładniej niż w CASTLE ATTACK). Gierkę możesz pobrać ze strony www.god-games.com (dział download).



E.T. WANTS TO GO HOME



Kiedyś, dawno, dawno temu (w zamierzchłym 1982 roku), powstał wzruszający film o przygodach pewnego stworka z Kosmosu, który chciał wydostać się z Ziemi. Sympatyczny E.T. szybko stał się idolem wielu dzieci i ich rodziców, a jego twórca, Spielberg, zarobił dzięki temu dużo, dużo pieniędzy. Nic dziwnego, że chętnych do zbicia fortuny na popularności pomarszczonego Obcego jest wielu. Tak więc E.T. niedługo ma przypuścić zmasowany atak na konsole GameBoy Color, GameBoy Advance i PlayStation 2. Trzeba przyznać, że biedak zostanie wykorzystany do granic możliwości. Nie tylko wystąpi w grze przedstawiającej jego przygody w sławnym filmie (E.T.: THE EXTRA-TERRESTRIAL), spróbuje zbudować urządzenie do komunikacji z Domem w grze akcji E.T.: ESCAPE FROM PLANET EARTH, a także uratuje wiele planet przed ekologiczną zagładą (E.T.: INTERPLANETARY ADVENTURE), czy zabawi się w menedżera kosmicznego ogrodu botanicznego (E.T. & THE COSMIC GARDEN). A jeżeli nie wiesz, co się stało z miłym stworkiem po opuszczeniu przez niego Ziemi, powinieneś poczekać na... E.T.: RETURN TO THE GREEN PLANET, gdzie wszystko się wyjaśni. Ciekawe, co na to E.T.? My mamy dla niego jedną radę: UCIEKAJ E.T.! UCIEKAJ!

Papa Zeus i wujek Posejdon



Wszystko, co dobre, szybko się kończy. No, chyba że mowa o grach komputerowych. Jak już kiedyś rozsądnie wzięło się na warsztat świat bogów rzymskich (których jest jak mrówków), to można korzystać z tej obfitości do woli. Nic więc dziwnego, że powstaje dodatek do dobrej strategii, ZEUS: PAN OLIMPU. Gra będzie nosiła nazwę POSEJDON i tym razem umożliwi ci wcielenie się we władcę tajemniczej Atlantydy. Przed tobą będzie stało dosyć trudne zadanie rozbudowania królestwa (tak, żeby było naj, naj, naj) oraz nawiązania kontaktów z cywilizacjami Ameryki, Afryki, Europy i Azji. Podczas 25 epizodów będziesz musiał udowodnić, że starożytni słusznie nadali Atlantydzie miano królowej techniki i nauki. Oczywiście w czasie zabawy spotkasz nowych bohaterów, stwory (np. specjalistę od zagadek, Sfinksa czy natrętne Harpie) oraz kolegów bogów. A jeżeli zabraknie ci mocnych wrażeń, zawsze będziesz mógł skorzystać z usług edytora scenariuszy. Pamiętaj tylko o jednym: legendy głoszą, iż mieszkańcy Atlantydy tak rozgniewali bogów, że zatopili oni królestwo w głębiach oceanów. Lepiej więc nie igraj z ogniem (i z wodą)...



GLADIATOR MAXIMUS

Brawurowa rola Russella Crowa (czyli Maximusa Decimusa Meridiusa) w „Gladiatorze" wstrząsnęła wszystkimi. Oglądając smutne losy generała-niewolnika, rzewnymi łzami płakali widzowie (zwłaszcza płci żeńskiej), jurorzy przyznający Oskary i... producenci gier na nowe konsole. Ci ostatni chlipali pewnie z radości, bo właśnie wpadli na pomysł nowej, oryginalnej gry, która może okazać się przebojem. CIRCUS MAXIMUS zostanie wydany na X-Boxa oraz Playstation 2 i będzie przedstawiał wyścigi rydwanów odbywające się na arenach starożytnego Rzymu. Do walki staną zawodnicy z różnych stron świata: północnej Afryki, Grecji i Rzymu. Oczywiście każdy z nich będzie stosował inną taktykę (wiadomo, na co stać agresywnych Barbarzyńców, a na co powolnych Rzymian). Do tego na arenie będziesz mógł wystąpić nie tylko jako dzielny jeździec-wojownik, ale także jako kierowca rydwanu. Własną inteligencją będą się także kierowały konie (ciekawe, czy nie większą niż inni bohaterowie). Patrząc na śliczne obrazki z gry, można się naprawdę rozmarzyć... ci wspaniali mężczyzni na tych wspaniałych rydwanach. Taki stan może trwać do czasu, aż przypomnisz sobie, co się stało z pewną wojowniczką, która wjechała na arenę w „Gladiatorze". Z drugiej strony: nikt jej nie kazał zaczepiać Russella Crowa!





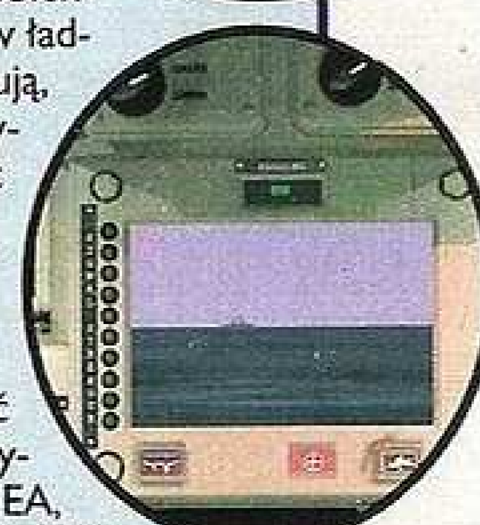
SUB COMMAND

O ile gry w TETRISA można nauczyć nawet świnkę morską, to wiadomo nie od dziś, że pozycje typu 688(I) HUNTER/KILLER są przeznaczone dla prawdziwych twardzieli. Dla tych, co to nie boją się intensywnego wysiłku umysłowego, tysiącstronicowe instrukcje pożerają rano przy śniadaniu i zawsze pomagają staruszkom przejść przez ulicę. To właśnie dla nich powstaje nowa gra twórców sławnego 688(I) HUNTER/KILLER i JANE'S FLEET COMMAND. W SUB COMMAND będziesz mógł rozgościć się w jednej z trzech zaawansowanych technologicznie łodzi podwodnych, takich jak 688(I), Akula i Sea-wolf. Dzięki sporemu arsenałowi broni doskonale dasz sobie radę z przeciwnikami pochodzącymi z 16 krajów, którzy będą naprzykrzali ci się w dwóch kampaniach. Na swojej drodze napotkasz także ponad 250 różnych obiektów, a wszystkie zostaną wykonane w ładnym trójwymiarze. Twórcy gry obiecują, że sterowanie ich łodziami podwodnymi ma być łatwe i zrozumiałe nawet dla początkujących Wilków (pod)morskich. Oj, coś nam się wydaje, że to takie obiecanki-cacanki.

Uwaga! Podwodna wyprawa wyruszy już w lecie! Musisz tylko pamiętać o kupieniu na nią biletów (czyli nagabywaniu polskiego dystrybutora firmy EA, IM GROUP, żeby na pewno włączył SUB COMMAND do swoich planów wydawniczych).







TRAFFIC GIANT GOLD

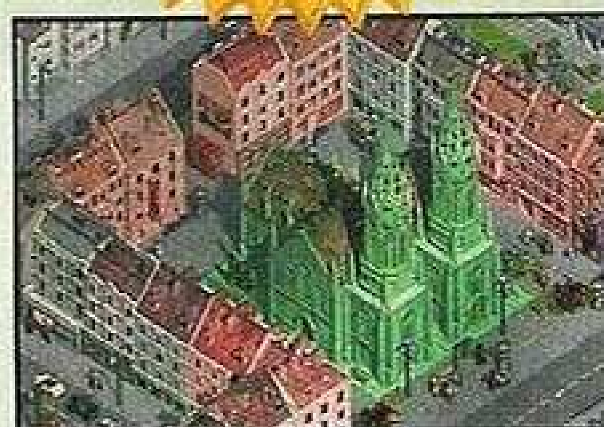
CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać gry! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 24 V 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Dla ilu graczy przeznaczony jest Traffic Giant?

Marszałkowska, godzina 8 rano. Kasia stoi w autobusie, a ten w gigantycznym korku. Kierowcy trąbią na siebie jakby się wściekli. Gdy Kasia wróci do domu, pokaże władzom miasta, jak powinno się rozwiązać problem korków. Udowodni im, że można tak rozplanować linie komunikacyjne, by nikt nie mógł narzekać.

TRAFFIC GIANT GOLD jest ulepszoną wersją gry, której recenzję znajdziesz w CLICK nr 14/2000. Gracz wciela się w niej w dyrektora dużej firmy przewozowej. Decyduje praktycznie o wszystkim, począwszy od umiejscowienia przystanków przez dobór pojazdów (można nawet zainwestować w kolejkę dojazdową!) na reklamie i promocjach kończąc. O jego końcowym sukcesie decydują pieniądze – w końcu każdy dobry ekonomista powinien umieć zbudować właściwie prosperujące przedsiębiorstwo! TRAFFIC GIANT GOLD zawiera też kilkadziesiąt nowych miast, w których można prowadzić biznes, kilkanaście nowych budynków oraz szereg drobnych zmian usprawniających zabawę. Jej wielkim atutem będzie też rozbudowana wersja polska, która już dziś wygląda świetnie.







TOLKIENOWE RPG

Jedna z ludowych mądrości głosi, że tajemnica, o której wiedzą więcej niż dwie osoby, staje się tajemnicą publiczną. Od dłuższego czasu chodziły plotki na temat prac nad rozbudowanym sieciowym RPG, którego akcja miała mieć miejsce w świecie stworzonym przez Mistrza Tolkiena (kto nie wie, co ten pan napisał, niech się lepiej do tego nie przyznaje). Nikt jednak nie chciał potwierdzić tych informacji. Niedawno szydło wyszło z worka. Okazało się bowiem, że Sierra On-Line została oskarżona przez niejaką firmę MM3D o niedotrzymanie obietnic dotyczących produkcji takiego właśnie RPG. O co poszło? Oczywiście o pieniądze, których miała poskąpić Sierra. Zupełnie nie wiemy, po co się tak kłócić. Poszło w końcu o jedyne 10 milionów dolarów...

Odliczanie wstrzymane



ARCANUM, RPG twórców FALLOUT, na pewno będzie przebojem. Przynajmniej wszystko na to wskazuje. Ma to zagwarantować między innymi oryginalne połączenie magii i techniki, Orków i maszyn parowych, czarodziejskich różdżek i karabinów. Liczne zapowiedzi, obrazki i nowinki z produkcji ARCANUM tylko podsycały niecierpliwość graczy. Skoro jednak premiera była zapowiadana na maj, to można było już zbierać pieniądze na taki konieczny wydatek. Gra jest już ukończona, ale... niestety, jej premierę przesunięto na wrzesień. Powodem takiej decyzji jest konieczność wydania ARCANUM jednocześnie na całym świecie. Oczywiście można narzekać na taką decyzję i tupać nogami ze złości, ale cieszy fakt, że wreszcie ktoś poszedł po rozum do głowy i nie wydaje w USA swojego produktu kilka miesięcy wcześniej niż w Europie. No cóż, nie tylko gracze będą niepocieszeni. Piraci to dopiero mają problem...



Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, Michał „Joel" Zacharzewski, Zdjęcie: Archiwum Wydawnictwa H.Bauer



Grand Theft Auto 2

1



2

Diablo 2

3

The Sims



5

Worms Armageddon

4

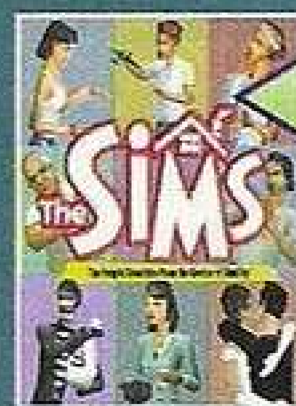
Age of Empires 2

Wasze TOP



1 Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
2 — Korzystając z okazji, że wszyscy wyjechali na majowy weekend, obejmują prowadzenie

2 Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
1 — To jeszcze nie duży spadek, ale Pan Ciemności krótko znajdował się na szczycie



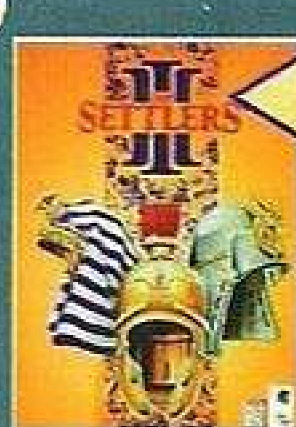
3 The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
5 — I znowu do góry. Czyżby wiosna ożywiła niemrawą do tej pory rodzinkę?

4 Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC
4 — Robaki uznały, że ta pozycja na razie im odpowiada i zbierają siły do ataku



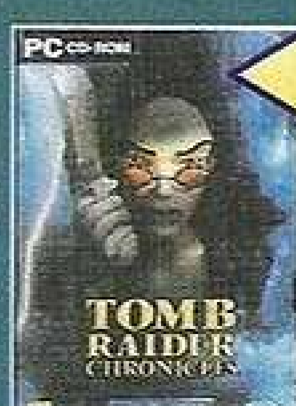
5 Age of Empires 2
MICROSOFT – PC
10 — Zdaje się, że tym razem szala wojennych zwycięstw przechyliła się na ich stronę

6 FIFA 2001
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX, PS2
7 — Na boiskach sezon w pełni i choć Oli kontuzjowany, gra skoczyła o jedno oczko



7 Settlers 3
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
11 — Starsza wersja przygód małych ludków ma się całkiem dobrze i dalej umacnia swoją potęgę

8 Quake 3
ID SOFTWARE / LEM – PC
3 — Dobra passa się skończyła, a pobyt w ścisłej czołówce to już tylko wspomnienie



9 Tomb Raider 5
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC
22 — Kto zwątpił w możliwości Lary, ten przegrał. Sprytna dziewczyna radzi sobie coraz lepiej

10 Heroes of M&M 3
3DO / IM GROUP – PC
16 — Czary widocznie poskutkowały, bo bohaterowie wspięli się o parę oczek



Zasady losowania nagród

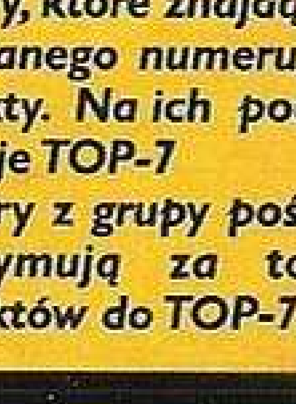
1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7.
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.



CLICK! AKCJA!

Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę PIZZA CONNECTION 2 ufundowaną przez:

CD PROJEKT



Grupa pościgowa

21 Faraon
SIERRA / PLAY IT – PC

22 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE / LEM – PC, MAC

23 Settlers 4
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC

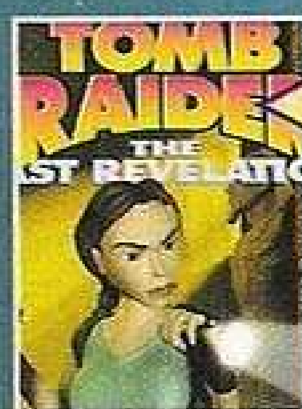
24 Grand Theft Auto
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX

25 Sim City 3000
MAXIS / EA / IM GROUP – PC



P20

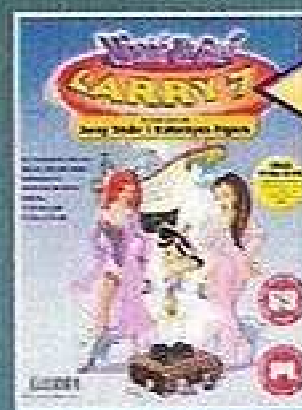
Notowania z ostatnich 2 tygodni



11 Tomb Raider 4
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC
12 — Niedużу awans, ale zawsze. Widać, że panna Lara radzi sobie na wszystkich frontach



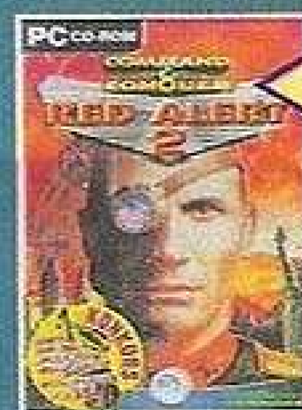
12 Driver
GT INTERACTIVE/LEM/SONY – PC, PSX
6 — Ten wyścig na pewno nie był udany. Mamy nadzieję, że to chwilowe osłabienie



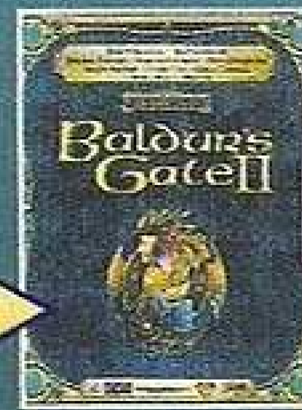
13 Larry 7
SIERRA / CD PROJEKT – PC
9 — Gdy słoneczko przygrzewa, każdy woli iść na majówkę, a nie żyć przygodami Larry'ego



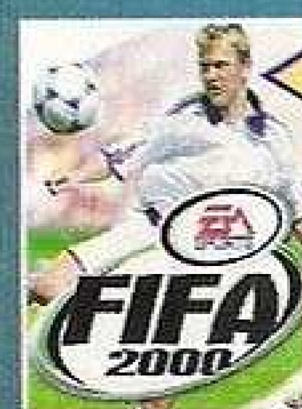
14 Need for Speed: Porsche
EA / IM GROUP – PC, PSX
14 — Chwilowy postój jest spowodowany wiosennymi porządkami w wozie



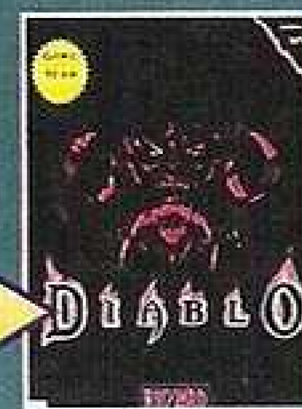
15 C&C: Red Alert 2
WESTWOOD / IM GROUP – PC
26 — Z okazji 1 maja wzrosło zainteresowanie odwiecznym konfliktem między ZSRR a aliantami



16 Wrota Baldura 2
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
P — Mroczne knieje, nieznane miasta i niebezpieczni przeciwnicy – czas ruszyć do walki



17 FIFA 2000
EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX
18 — Choć na liście króluje tegoroczna edycja gry, piłka nożna pod każdą postacią cieszy



18 Diablo
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
8 — Młodszy braciszek w tym rozdaniu poradził sobie znacznie lepiej. Takie życie...



19 Sydney 2000
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, DC, N64
21 — Jak tylko za oknem zrobiło się trochę cieplej, od razu znaleźli się fani sportów na powietrzu



20 Colin McRae Rally 2
CODEMASTERS / CD PROJEKT – PC, PSX
15 — Taki dobry kierowca rajdowy i tak kiepsko sobie radzi. Może mu trochę pomóc?

A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

- **26 Tekken 3** — NAMCO / SONY – PSX
- **27 Starcraft** — BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
- **28 Zeus** — SIERRA / PLAY IT – PC
- **29 Tony Hawk's Pro Skater 2** — ACTIVISION / LEM – PC, PSX, DC
- **30 Icewind Dale** — INTERPLAY / CD PROJEKT – PC

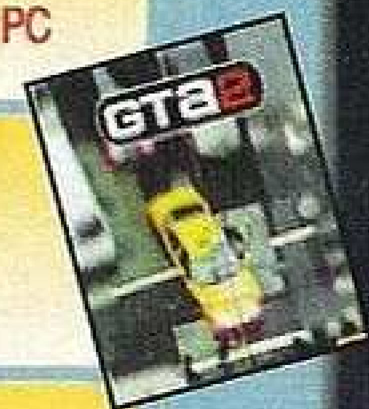
SIEDMIU WSPANIAŁYCH



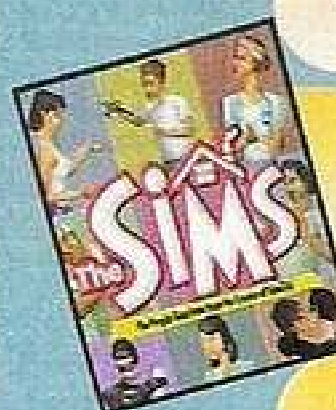
Oto lista najlepszych gier XXI wieku. Na te tytuły głosowaliście najczęściej i zdobyły one najwięcej punktów w 2001 roku



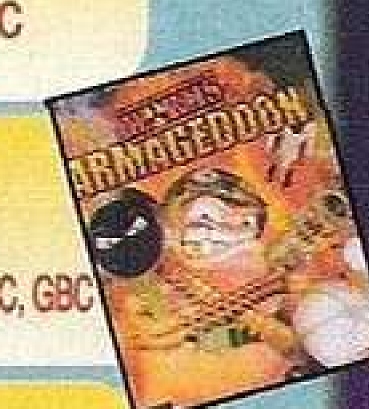
Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC



Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX



The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC



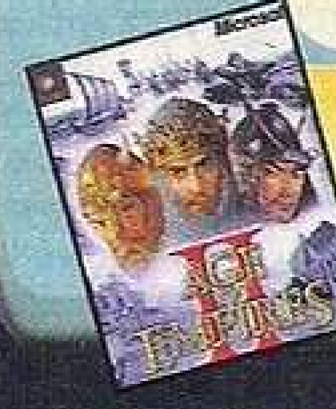
Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC



Quake 3
ID SOFTWARE / LEM – PC



Driver
GT INTERACTIVE/LEM/SONY – PC, PSX



Age of Empires 2
MICROSOFT – PC

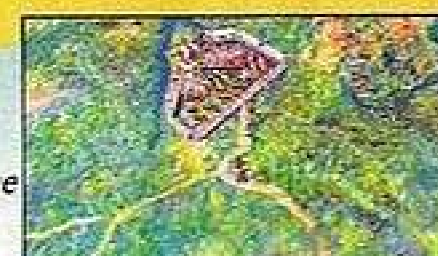
HOT 5 — NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE

1 Desperados
INFOGRAMES/ CD PROJEKT – PC

Świat kowbojów i zabaw na Dzikim Zachodzie przyciąga swym niezwykłym klimatem, przygodami dla prawdziwych mężczyzn oraz odwieczną walką Dobra ze Złem (w samo południe)...



2 Summoner
THQ / LEM – PC
Wspaniałe przygody w świecie dawnych rycerzy, okraszone odrobiną magii i tajemnicy. Ta zabawa naprawdę wciąga



3 Serious Sam
CROTEAM / IPLAY IT – PC
Już dawno w grach nie pojawił się bohater o tak dużej waleczności. Przy tym Sam traktuje wszystko bardzo poważnie...



4 Tribes 2
SIERRA / PLAY IT – PC
Choć w tę grę najlepiej bawić się podczas rozgrywki sieciowej, polecamy ją każdemu fanowi skoków adrenaliny



5 Cossacks European Wars
CDV / IM GROUP – PC
Dla miłośników taktyki wojennej tym razem trochę egzotyki na wschodnich krańcach XVII-wiecznej Europy



TRIBES 2

„Mamo, Tato! Załóżcie mi Internet!" Tak będą brzmieć twoje pierwsze słowa po przeczytaniu tego tekstu. Nikt bowiem nie oprze się urokowi tego sieciowego przeboju

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! może-cie wygrać TRIBES 2! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 24 V 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Co oznacza nazwa Rabbit?

Wszystko zaczęło się prawie trzy lata temu, gdy Sierra wydała pierwszą część TRIBES. Była to pozycja wyjątkowa, głównie dzięki temu, że została stworzona wyłącznie do rozgrywki sieciowej. Różniła się jednak znacznie od innych gier akcji. Twórcy TRIBES doszli do wniosku, że nie wszyscy muszą kochać się w samotnych łowach z rakietnicą w ręku. **O wiele więcej radości może dostarczać współpraca z innymi graczami – towarzyszami broni. Ten pomysł okazał się strzałem w dziesiątkę i zaowocował ogromnym sukcesem.** Jednak mijający czas oraz pojawienie się konkurencyjnych tytułów wymusiły rozpoczęcie prac nad częścią drugą, która spełniałaby dzisiejsze wygórowane standardy.

W TRIBES 2 istnieje również opcja gry w pojedynkę. Jednak nie jest ona zbyt rozbudowana i służy wyłącznie treningowi, bez którego nie warto nawet rozpoczynać walki z żywym przeciwnikiem. Już po kilku takich misjach zauważysz, że czynności, które na samym początku wydawały się niewyobrażalnie trudne, teraz wykonujesz odruchowo. A dobra technika gry to podstawa. Odpowiednio użyty plecak odrzutowy, pozwalający na skakanie kilka metrów wzwyż, nieraz uratuje ci życie. Również umiejętne wykorzystanie naturalnego ukształtowania terenu pozwoli na śmiertelne zaskoczenie przeciwnika. Jest to przydatne także dlatego, że mapy w TRIBES 2 obejmują rozległe przestrzenie i tylko gdzie niegdzie można natrafić na jakiś bunkier lub wieżę. **Warto także odpowiednio dopasować postać, którą będziesz kierował, do swojego indywidualnego stylu.** Służy do tego między innymi możliwość wybrania jednego z trzech typów pancerzy, w które można się wystroić: lekki, średni i ciężki. Oczywiście, im cięższa osłona, tym wolniejsze i mniej zwinne ruchy wojownika. Koniecznie zapoznaj się też ze wszystkimi rodzajami broni, gdyż jest ich powyżej dziesięciu i każda spisuje się dobrze w innych sytuacjach. W porównaniu z arsenałem z poprzedniej części, dodano wyrzutnię rakiet oraz elektryczną lancę.

Gdy będziesz już czuł, że twoje umiejętności zagwarantują ci przetrwanie na tym futurystycznym polu walki, nadejdzie czas na włączenie się do prawdziwej gry. Wtedy dopiero można doświadczyć potęgi TRIBES 2. Na jednej mapie może jednocześnie znajdować się aż 64 graczy! Cały czas słychać odgłosy walki: wszędzie widać umierających żołnierzy, po ziemi suną przeróżne pojazdy, z nieba leje się grad kul wystrzeliwanych przez przelatujące myśliwce...

Obecność pojazdów to charakterystyczna cecha TRIBES 2. Pozwalają one na obmyślanie, a następnie wprowadzanie w życie skomplikowanych taktyk i strategii. Desant żołnierzy, rozpoznanie z powietrza, wsparcie dla piechoty – tego nie ujrzysz w żadnej innej grze. Takie przedstawienie akcji automatycznie zmusza do działania w grupach. Samotny żołnierz przestaje się liczyć. Dopiero gdy należy do grupy (np. zwiadu), może coś zdziałać. Co ciekawe, do kierowania niektórymi wehikułami także potrzeba współpracy kilku osób (chociażby strzelca i pilota). Tutaj, niestety, najczęściej dochodzi do nieporozumień, ale po jakimś czasie każdy ze zwerbowanych żołnierzy dokładnie wie, jakie jest jego zadanie.

Dopalacze, czyli nikt nie jest doskonały

AMMO PACK



Zmieścisz w nim więcej amunicji

CLOACKING PACK



„Czapka niewidka" dla czujników

ENERGY PACK



Regeneruje poziom twojej energii

REPAIR PACK



Pomoże ci, gdy jesteś ranny

S. JAMMED PACK



Po prostu zakłóca czujniki wroga

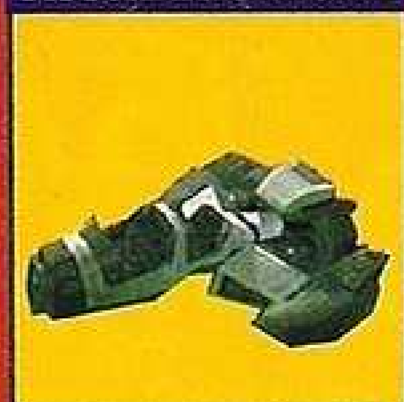
SHIELD PACK



Chroni cię przed zranieniem

Te, co latają i pełzają, czyli pojazdy w grze

THUNDERSWORD



Groźny bombowiec

WILDCAT



Szybki i bardzo niebezpieczny

BEOWULF



Wyposażony w pociski plazmowe

JERICHO



Pełni funkcję przenośnej bazy

SHRIKE



Zwinny myśliwiec

HAVOC



Transportowiec do zadań specjalnych



Z kroniki filmowej TRIBES 2: flaga zabezpieczona, można bezpiecznie udać się na drugie śniadanie

kto to zrobił

DYNAMIX

Starszym graczom firma Dynamix powinna kojarzyć się przede wszystkim z... symulatorem RED BARON, rozgrywającym się w czasie I wojny światowej. Założyciele firmy i twórcy TRIBES 2 to doświadczeni weterani komputerowej rozrywki.



TRIBES 2 umożliwia szczegółowe dopasowanie wojownika do twoich wymagań i stawianych mu celów



Już niedługo rozpocznie się walka! Lepiej dobrze rozejrzyj się wokoło, bo wróg jest wszędzie



Dla miłośników podniebnej przygody przygotowano parę zabawek, które pozwolą wznieść się ponad chmury

Jak na grę sieciową z prawdziwego zdarzenia przystało, programiści z Dynamix zadbali o dużą ilość dostępnych trybów rozgrywki. Oprócz znanych od wieków Deathmatch oraz Capture The Flag, na których wychowało się kilka pokoleń graczy w QUAKE, w TRIBES 2 dostępne jest jeszcze pięć pozostałych. Rabbit, jak można się domyślić, polega na polowaniu na jednego, niosącego ze sobą flagę, gracza. Siege to oblężenie – jedna drużyna broni bazy, a druga za wszelką cenę stara się dostać do specjalnego przełącznika, którego uruchomienie oznacza zwycięstwo. Podobny do tego trybu jest Capture and Hold, czyli przejęcie danej lokacji i jak najdłuższa jej obrona (każde 12 sekund to jeden punkt dla obrońców). Hunters natomiast można przetłumaczyć jako „łowcy głów". Z tym, że zamiast zdobycznych skalpów, za trofea służą oczywiście flagi, które następnie trzeba odnieść w specjalne miejsce. Tylko pozornie jest to łatwa sztuka, gdyż często zdarza się, że gracz trzymający spory wianuszek flag staje się jedynym celem pozostałych myśliwych... W polowanie można się także pobawić w ostatnim trybie – Bounty. Każdemu zostaje przydzielony jeden cel – inny gracz. Pozostałych nie wolno mu ruszyć (przyznawane są za to bowiem ujemne punkty). Haczyk polega na tym, że ty także jesteś czyjąś ofiarą. Czyją? Nie wiadomo. Dowiesz się dopiero wtedy, gdy dosięgnie cię pierwszy strzał.



Widać, że twórcy TRIBES 2 przyłożyli się, aby ich produkt prezentował najwyższy, niedościgniony dla konkurencji poziom. Jednak nie jest to jedyna rzecz, która przesądza o sukcesie gry. Tak samo liczy się jej strona wizualna. Tutaj również nie pozostawiono wiele do życzenia. **Najlepiej zrobione zostało otoczenie, które prezentuje się po prostu doskonale.** Wielkie przestrzenie, na których przyjdzie ci toczyć boje, doskonale współgrają z małymi i zamkniętymi wnętrzami opuszczonych bunkrów. Świetnie prezentuje się również oprawa dźwiękowa. Biegnąc po śniegu, długo będziesz wsłuchiwał się w odgłos swoich kroków. Przydaje się to zwłaszcza w zamkniętych pomieszczeniach, gdzie zmysł słuchu pozwala na dokładne zlokalizowanie wroga. Muzyka w tle to specyficzne połączenie gitarowych motywów z elektronicznym techno.

Jeżeli więc dysponujesz szybkim i – co najważniejsze – tanim dostępem do Internetu lub sieci lokalnej, to TRIBES 2 pochłonie cię na pewno bez reszty. Jeśli zawsze lubiłeś bawić się plastikowymi żołnierzykami, to teraz spełniło się twoje marzenie – masz szansę wcielić się w jednego z nich.



Odrzutowy plecak pozwala na stosowanie przeróżnych manewrów. Można, na przykład, ostrzelać wroga z powietrza



Strona zawiera naprawdę sporo informacji o sposobach rozgrywki, postaciach, uzbrojeniu i innych zabawkach militarnych

PC	PSX	N64	DC	A

Tribes 2

Sieciowa Gra Akcji

99 zł	Sierra / Play-It	1-64 graczy

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcel.3D
Zal: Pentium III 600, 128 MB RAM, akcel.3D

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5

\+ Świetnie ukazane futurystyczne pole walki, dopracowana grafika, pojazdy

– Niestety, do zabawy w takie gry, konieczny jest dobry dostęp do Sieci

TRIBES 2 w tej chwili nie ma sobie równych. To raj dla wirtualnych żołnierzy, którym marzy się coś więcej, niż tylko zabijanie

5

Tekst: Michał „Elem

SERIOUS SAM

Jeśli zastanawiałeś się, jak będzie wyglądał DUKE NUKEM 3D w XXI wieku, to właśnie otrzymałeś odpowiedź. Książę Kasacji pozostanie gościem twardym i zabawnym, zmieni jeno imię – na SERIOUS SAM



Proszę państwa. Żarty się skończyły. Zza każdej palmy wyskakują na ciebie gigantyczne i paskudne robociska. Co im zrobisz, jaki je złopiesz?



Wbrew pozorom to wcale nie jest zlot bocianów ani nawet remake „Ptaków" Hitchcocka. To tylko cudaczna rzeczywistość, w której żyje Sam



James Bond? E... cienias i maminsynek! Góra trzech ludzi jednym strzałem kładzie, a jak pokrwawi sobie garniturek, to beksa do Londynu pędzi, by mu M przepierkę zrobiła. Z takim nie da się nawet o kotkach perskich porozmawiać, a co dopiero na akcję słać! Duke Nukem? No, ten jest lepszy, powalił już na ziemię paru kosmitów, ale gdy zalewa go morze krwi, a pociski latają we wszystkie strony i trzeba skakać przez worki z piaskiem, ściskając w zębach sztucer (kto by tam noża do walki używał?), to i on zaczyna mieć pietra. To dobrze rokujący szczeniaczek jamnika bojowego, ale żaden tam zabijaka. Sam „Serious" Stone? O, to jest dopiero gość! Krwi przelał tyle, że aż się poziom oceanów o osiem metrów podniósł! Do tego jest twardy jak diament i szybki jak pocisk przeciwpancerny. **Jemu powierzymy misję ratowania naszej rasy! To on cofnie się w czasie i w egipskich piramidach dzielnie stawi czoła kosmicznemu najeźdźcy!**

Można by się zastanawiać, dlaczego twórcy gier komputerowych tak długo czekali z wykorzystaniem fenomenu DUKE NUKEM 3D, jednej z najpopularniejszych strzelanin lat 90. Prace nad kontynuacją tegoż przeboju przedłużały się; naprawdę dobrych, zmuszających do myślenia FPP-ów nie brakowało, jednak nikt nie przygotowywał gier bazujących na bezmyślnej demolce. Dopiero teraz na rynku pojawił się tytuł, który nie dość, że posiada „charakternego" bohatera sypiącego prześmiesznymi powiedzonkami jak z rękawa, to jeszcze cechuje się zestawem świetnych przeciwników, wciągających poziomów oraz grafiką i dźwiękiem, którym naprawdę trudno cokolwiek zarzucić. **Strzelanina FPP o wdzięcznym tytule SERIOUS SAM powstała w Chorwacji, a więc w kraju, w którym do niedawna strzały było słychać na ulicach.** Być może właśnie dlatego jej autorzy nie zdecydowali się powielać schematów narzuconych przez HALF-LIFE czy RAINBOW SIX. Przygotowali grę, w której nie musisz zastanawiać się nad taktyką ataku czy też spodziewać się od przeciwnika nie wiadomo jakich pułapek. Wszystko jest bowiem proste jak konstrukcja cepa bitewnego. Idziesz, strzelasz, likwidujesz, a potem znów strzelasz i jeszcze raz idziesz. Właściwie to wróg sam wskakuje ci przed lufę, ty tylko ciągniesz za cyngiel! Patrzysz potem, jak twój pocisk dosięga jakiegoś pokrakę

Ten chłopak ma prosty cel w życiu. Strzelać, strzelać, strzelać...



Atak z powietrza. Dobrze, że na razie twoi przeciwnicy wyskakują zza linii horyzontu pojedynczo. Ale to się zmieni. Już niedługo...

i rozrywa go na dziesiątki kawałków, które lecą w różnych kierunkach, brudząc ściany i sufit. A ty? Oczywiście idziesz dalej. Nie myślisz, tylko bawisz się i wyżywasz, jednym słowem: wykorzystujesz energię, którą zachomikowałeś, siedząc jak trusia w szkole.

Poziomy w SERIOUS SAM są naprawdę interesujące. Część z nich rozgrywa się pod gołym niebem, w piaszczystych wąwozach wiodących od jednej piramidy do drugiej, gdzie żółciutkie słoneczko przypieka, a drzewka powoli usychają. Klimat rodem z wycieczek krajobrazowych psują tony przeciwników wysypujące się zza wydm. Wrogów liczy się tu nie na sztuki, ale na setki! Zdarza się, że w jednej chwili atakuje cię ośmiu osobników, a czterech kolejnych z przeraźliwym wrzaskiem pędzi w twoim kierunku! Balet śmierci ułatwia ci broń, której na szczęście nie brakuje. **Grę rozpoczynasz ze zwykłym nożem oraz czterdziestką piątką, z czasem zdobywasz strzelby, półautomaty, karabiny maszynowe, a nawet przenośne armaty!** To wszystko jednak nie wystarcza – nie raz musisz wycofywać się, robić uniki i biegać, strzelając we wszystkich kierunkach jednocześnie i modląc się w duchu, by żaden pocisk cię nie dosięgnął. W zamkniętych pomieszczeniach piramid jest jeszcze gorzej! Przeciwników nie ubywa, za to miejsca – owszem. Czasem dosłownie nie ma się gdzie skryć, a przecież nie wypada dać się zabić! Brakuje też czasu na przyjrzenie się tym wszystkim pięknym malowidłom i rzeźbom, w jakie ubrali ściany pierwsi właściciele piramid.

Na oklaski zasłużyli nie tylko projektanci wnętrz, ale także autorzy postaci przeciwników. W SERIOUS SAM spotkasz zarówno niewielkie, wesoło kicające skoczki, które poruszają się w stadach po kilkadziesiąt sztuk, jak również potężne roboty, przewyższające cię o dobrych kilka metrów i bezlitośnie prujące z kilku karabinków naraz. Kolosalne wrażenie robią też niezwykle szybkie szkielety, zombie trzymający swe głowy w rękach, kamikadze pędzący na ciebie z szaleńczym wrzaskiem, wreszcie bossowie wielkości sporego bloku mieszkalnego! Takiej galeryjki postaci należałoby życzyć każdej grze, z wielkim QUAKE na czele! Tym bardziej, że pieczę nad całością trzyma całkiem dobry program, nie ustępujący najlepszym! Jedynie w trybie multiplayer, gdy na ekranie pojawia się cała masa przeciwników, program zaczyna lekko „skakać". **Muzyka przygrywająca od czasu do czasu zachęca do boju, a odgłosy wybuchów i wystrzałów tworzą genialny klimat.** Wszystko to po prostu nie pozwala graczowi odejść od komputera.

SERIOUS SAM ma naprawdę niewiele wad. Najpoważniejszą wydaje się być pewna nuda, która pojawia się po kilkunastu godzinach. Bieganie i strzelanie to genialny pomysł na małą gierkę, ale kiedy trzeba to robić bezustannie, a przeciwników co i rusz przybywa, w głowie zaczyna pojawiać się pytanie: „A może by tak coś nowego? No, panowie, zaskoczcie mnie!". Tego zaskoczenia jednak brakuje. Bardzo słabo prezentują się też animacje pojawiające się w przerwach między kolejnymi strzelaninami, ukazujące Sama jako sztywnego jak kij człowieczka, który idąc, ślizga się po posadzce.

SERIOUS SAM zadowoli wszystkich miłośników czystej rozrywki. Wyzwoli w nich emocje, jakich dawno nie zaznali. Ta gra ma bowiem w sobie owo prymitywne piękno, jakim czarowały zręcznościówki znane z Amigi czy pierwszy pecetów. Nie zmusza do myślenia, po prostu bawi.


Kto by pomyślał, że tak piękne zabytki starożytnego Egiptu kryją w sobie śmiertelne niebezpieczeństwo. I wcale nie są to duchy faraonów ani skorupki po skarabeuszach

kto to zrobił

CROTEAM

Chorwaci rodem z Zagrzebia zaskoczyli świat piękną strzelaniną SERIOUS SAM oraz programem o nazwie SERIOUS, który ma się pojawić w kilku innych grach. Wcześniej zajmowali się komputerem Amiga – przygotowali dlań serię gier sportowych FOOTBALL GLORY i 5-A-SIDE SOCCER. Opracowali też program SAVE THE EARTH, który następnie „zagrał" w jednym z lokalnych turniejów telewizyjnych.



Jeszcze jeden dowód na to, że projektanci stron WWW idą na łatwiznę. Demo, screeny i zwykłe blablabla...

PC	PSX	N64	DC	A

Serious Sam
Fajna Strzelanina FPP

69 zł	Croteam / Play-It	1- ∞ graczy

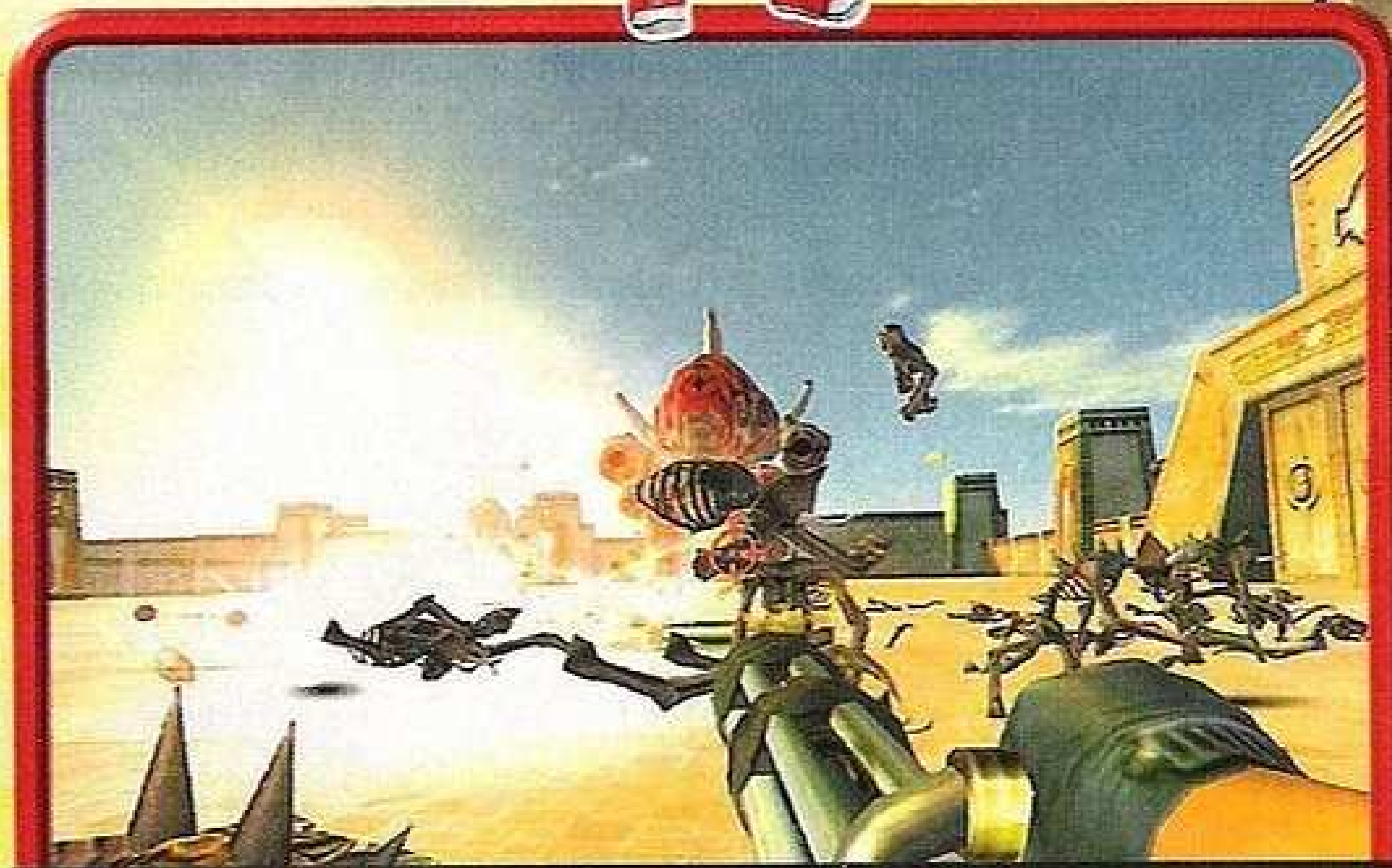
Min: Pentium 300, 64 MB RAM, 150 MB HD,akcel. 3D
Zal: Pentium 550, 128 MB RAM, 450 MB HD

Grafika 5+ Dźwięk 5- Frajda 6-

+ Świetna grafika i dźwięk, rewelacyjny klimat, akcja za akcją, upragniony urlop dla rozumu
– Dużo krwi, poza tym czasem wypadałoby pomyśleć... tak dla usprawiedliwienia sumienia

I znów okazuje się, że demolka na wielką skalę jest szalenie przyjemna. Gra nie stroni od przemocy, ale trudno się od niej oderwać 5+


Tak właśnie wygląda poczciwy wujek Sam i jego najlepszy przyjaciel. W świecie gry jest niezastąpiony i lepszy od najwierniejszego psa


No, tak. W tej grze nie ma żadnej filozofii. Wszystko, co nieprzewidywalne, sprowadza się do poczynań twoich przeciwników. Ty masz tylko strzelać




Taki „mały" pistolecik na początek na pewno wystarczy. Potem sięgniesz po... armatę

Text: Michał „Joel" Zacharzewski

DESPERADOS

Wanted Dead or Alive

Jeszcze przed dwustu laty byli wyjętymi spod prawa mścicielami, rabusiami i jeźdźcami. Teraz jednak powraca moda na Dziki Zachód, a oni razem z nią!

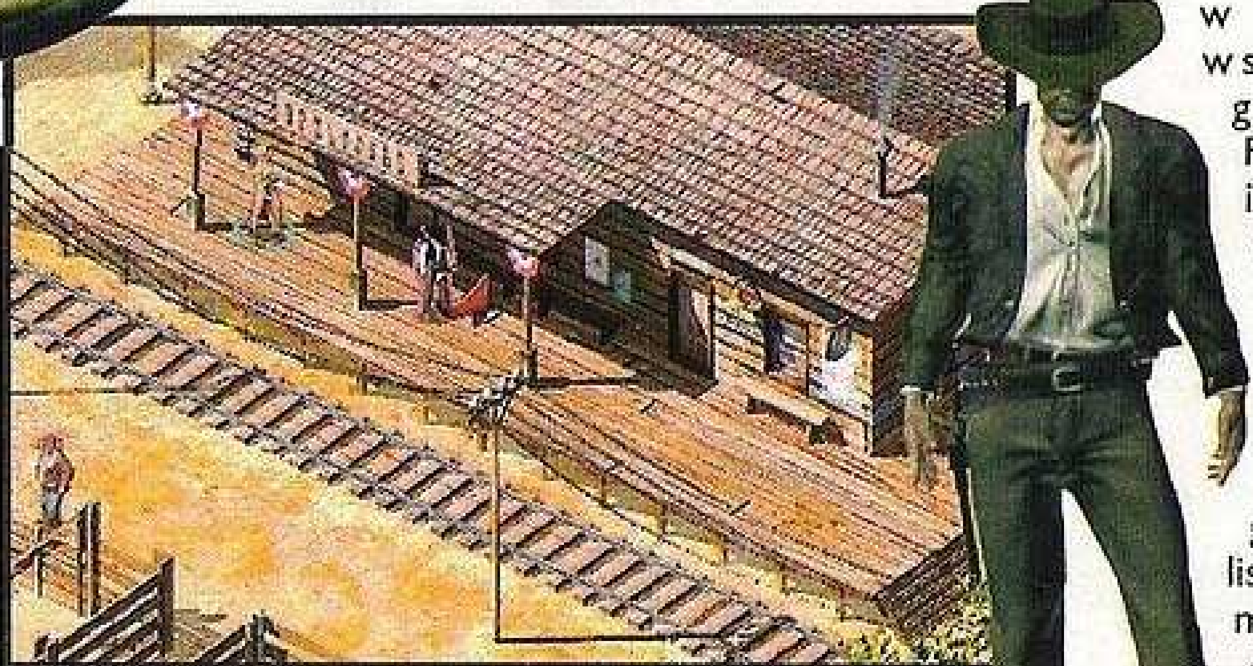
Kiedy wojna secesyjna dobiegła końca, niedawni generałowie i ich podkomendni przeszli w stan spoczynku. Ciała tych, którym nie udało się przeżyć, od dawna spoczywały w wykopanych naprędce mogiłach, a oni sami, z nieba bądź piekła, obserwowali co dzieje się na świecie. A działo się niewiele. Wszelkie ukrywające się w lasach oddziały już dawno zostały rozbrojone, rozgonione bądź rozstrzelane. Miejsce armat w wagonach kolei żelaznej zajęły całkowicie bezpieczne towary – od tkanin i bawełny po niezwykle cenne złoto. W małych i dużych osadach znów było słychać radosny szczebiot dzieci. Jednym słowem: długo wyczekiwany spokój powrócił w chwale na kontynent.

Był to jednak spokój pozorny. W południowych stanach wciąż jeszcze grasowały szajki rabusiów, napadające na pociągi, obrabiające banki, nie dające żyć pasażerom dyliżansów. **Największą aktywność wykazywali bandyci z okolic El Paso w Nowym Meksyku i to właśnie tam skierował swego konia słynny łowca nagród, John Cooper.** Mężczyzna ów miał nadzieję, że już wkrótce zobaczy dawnych przyjaciół i z ich pomocą zdoła uporządkować okolicę. Nagroda w wysokości 15 tysięcy dolarów (mały prezent od kompanii kolejowej Twinnings & Co Railroads) pozwoliłaby mu osiąść gdzieś w słonecznej Kalifornii i zająć się hodowlą cytrusów...



Gdy John pojawia się w pobliżu, lepiej nie wychylać nosa z chałupy. Na pewno będą kłopoty

Miłośnicy COMMANDOS – słynnego „RTS-a dla myślących" – z pewnością słyszeli już o zbliżającej się premierze DESPERADOS. Najwyższa pora, by tytuł ten utkwił w pamięci wszystkich graczy, jak Polska długa i szeroka. Widnieje on bowiem na pudełku z naprawdę dobrą grą! Specjalistom z niemieckiego studia Spellbound udało się przygotować program, który zainteresuje nie tylko fanów Dzikiego Zachodu, ale i speców od kosmicznych potyczek czy też szalonych wyścigów Formuły Pierwszej. Piękna grafika, świetne opracowanie dźwiękowe, liczne zagadki wymagające od gracza myślenia, dzielni kowboje i piękne, wysuszone słońcem krajobrazy Meksyku stanowią największe atuty tego przeboju.



Każdy twój ruch musi być dokładnie przemyślany i zgrany w czasie z poczynaniami innych postaci

kto to zrobił

SPELLBOUND

Niemiecka firma, która rozpoczęła swoją działalność w 1984 roku. Jej pierwszą grą był STREET GANG, o którym lepiej za dużo nie pisać... Polscy miłośnicy strategii mogli poznać tę firmę dzięki ciekawej (i śmiesznej) grze AIRLINE TYCOON, w której wcielałeś się w rolę zapracowanego managera portu lotniczego.

Czyżby Wielki Kanion Colorado? W każdym razie można się w nim zgubić. Czy ktoś ma mapę?

Bohaterem DESPERADOS nie jest jednak żołnierz walczący na froncie II wojny światowej, tak jak to było w COMMANDOS, ale najprawdziwszy rewolwerowiec – wspomniany John Cooper. Człowiek ten potrafi strzelić w oko muszce siedzącej na oknie kilkanaście metrów od niego, ponadto znakomicie się bije, skutecznie rzuca nożem i wspina się po skałach niczym rącza kozica. Jego przyjaciółka, niejaka Kate O'Hara, potrafi wywabić kowbojów z najlepszego nawet baru. Kilka sprytnie rzuconych pokerowych kart zainteresuje każdego opoja, zaś zalotnie poprawiona sukienka z pewnością ściągnie go w miejsce, gdzie pięści Coopera zastosują mu znieczulenie. Kate lubi też puszczać zajączki za pomocą poręcznego lusterka, a wtedy oślepieni rewolwerowcy stają się dość łatwym celem. Doc McCoy z kolei posiada w swym podręcznym arsenale kolta z niewielką lunetką, a także zestaw tajemniczych buteleczek, których zawartość usypia w przeciągu kilku sekund (i to nawet cał-

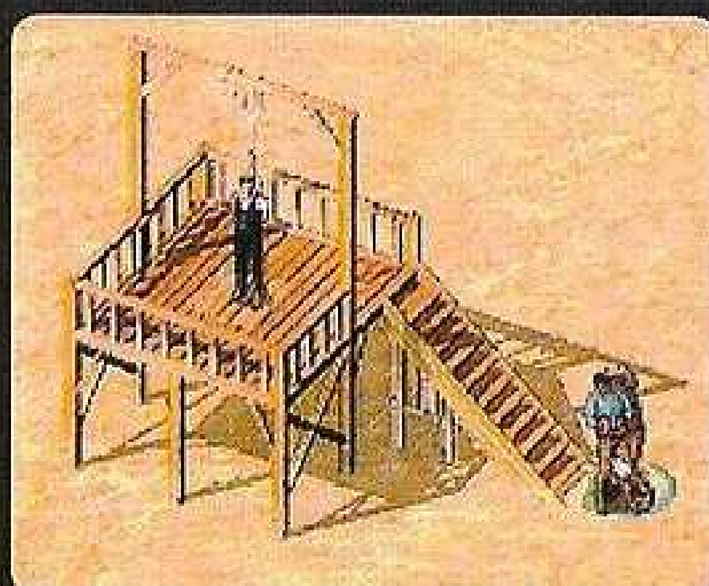
W imię Przyjaźni



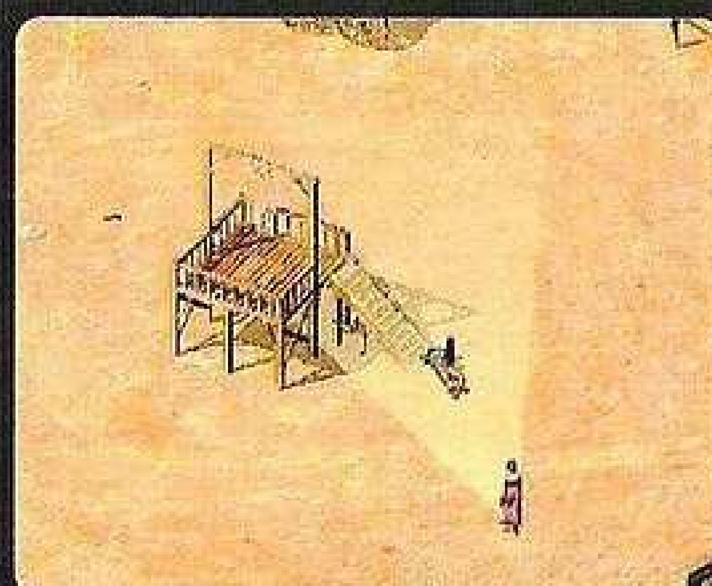
Ratowanie przyjaciół z opresji wymaga niezłych wygibasów. Najpierw trzeba zaplanować sobie całą akcję krok po kroku



Potem musisz podpełznąć do ofiary, która nie może niczego podejrzewać i powinna spoglądać w drugą stronę

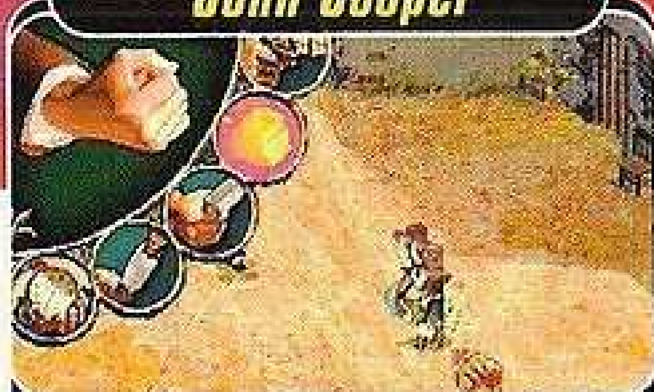


Następnie musisz wykorzystać jedną ze swoich przydatnych umiejętności. Przeciwnika można np. bezszelestnie ogłuszyć



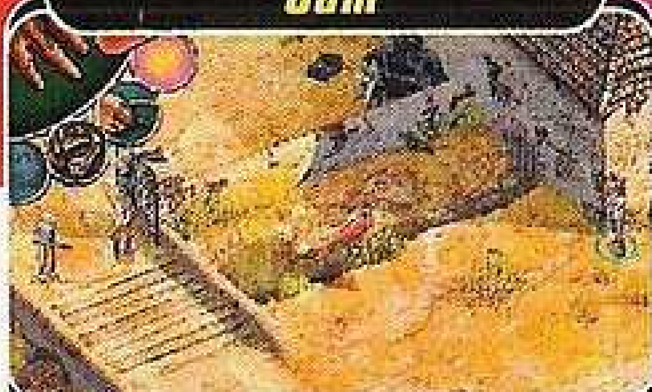
Ojojoj! Panie! Ino był tutaj więzień na tej szubienicy, a teraz tylko tumany kurzu po nim się ostały. Czary, czy co?





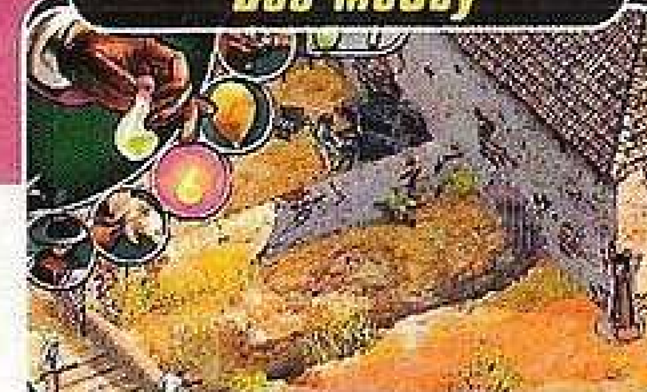
Główny bohater – strzelec wyborowy, świetny zapaśnik, a przede wszystkim bezszelestnie i celnie rzucający nożami wojownik. Bardzo odważny i do tego przystojny. Swoim zegarkiem zwabia co bardziej chciwych wrogów, aby ich sprytnie unieszkodliwić



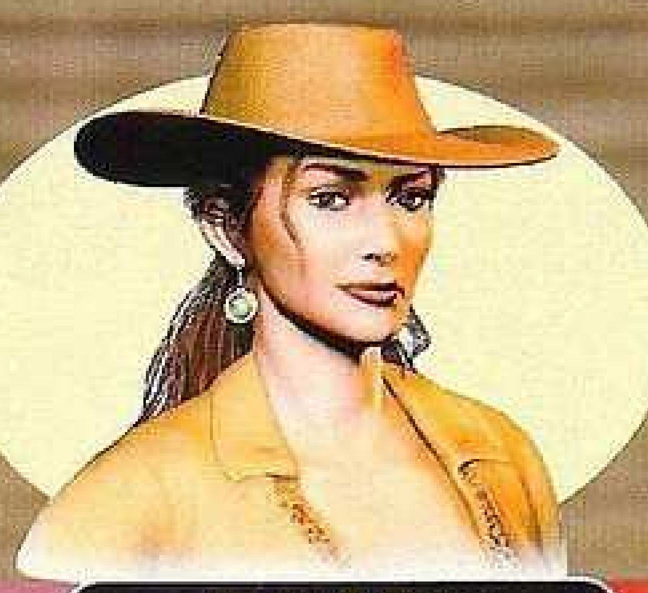


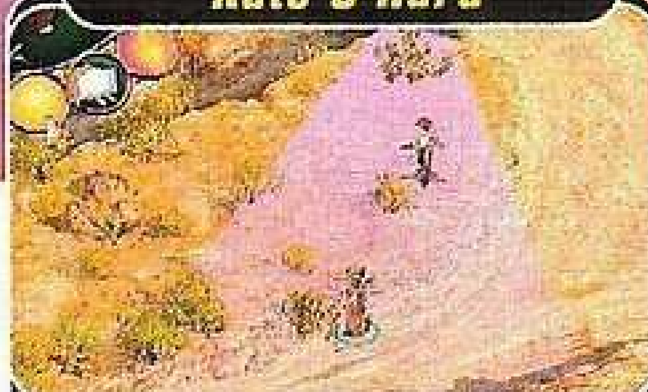
Były robotnik na plantacji, zna się doskonale na materiałach wybuchowych. Szybko związuje ogłuszonych wrogów i w ten sposób ucisza ich na dłuższy czas. Nosi w plecaku grzechotnika, który zwykle odwraca uwagę strażników





Wszechstronny człowiek w płaszczu á la Zorro. Potrafi leczyć, celnie strzelać i na odległość pozbawiać przytomności wroga za pomocą przygotowanych przez siebie mieszanek. Jest gotowy do poświęceń dla sprawy





Szulerka. Potrafi zwabić wroga za pomocą swoich kart do pokera. Skuteczną bronią okazuje się też lusterko, którym można oślepić przeciwnika, by potem ogłuszyć go solidnym kopniakiem. Jej atutem jest oryginalna uroda

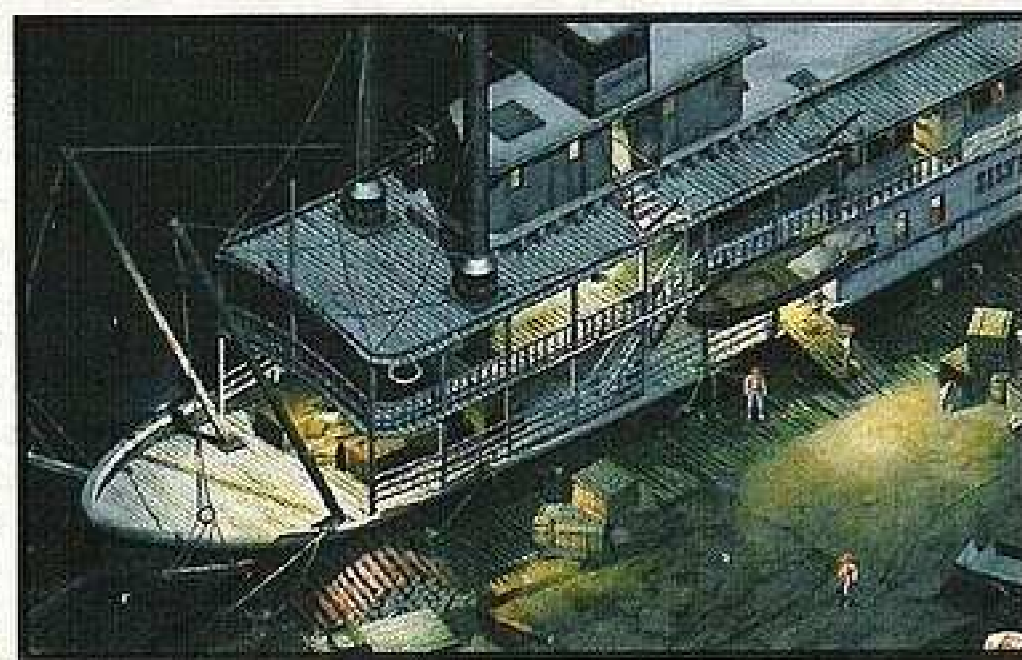


kowicie wypoczętych osobników). Doborową ekipę uzupełniają: specjalista od materiałów wybuchowych Sam, kochający tequillę Sanchez i urocza Mia Yung, właścicielka małpki, która zawsze budzi niemałą sensację. Jak widać główni bohaterowie gry mają zróżnicowane umiejętności, co niewątpliwie wpływa na urozmaicenie zabawy. Do tego wszyscy muszą uporać się ze swoimi problemami. Cooper oczywiście pomaga im, tyle że każdemu oddzielnie. I właśnie z tego powodu sporą część 25 przygotowanych przez Spellbound etapów stanowią misje, w których ów dzielny rewolwerowiec ratuje cudze życie, narażając jednocześnie to najcenniejsze – swoje własne. **Dzięki temu zabiegowi gracz stopniowo i po kolei opanowuje umiejętności wszystkich pojawiających się w grze postaci.**



Widok z lotu ptaka. Nic nie wskazuje na to, by za chwilę miało dojść do strzelaniny. Czyżby wszyscy sjestowali?

Nie znaczy to jednak, że DESPERADOS jest grą miłą, łatwą i przyjemną! Zapatrzeni w COMMANDOS programiści uczynili niektóre poziomy tak trudnymi, że niejeden gracz odejdzie od komputera z płaczem. **Ukończenie ich wymaga bowiem niesamowitego skupienia i przeanalizowania każdego, nawet najmniejszego ruchu. Jeden, pozornie niewielki błąd może postawić całą wioskę na nogi,** a śmierć któregokolwiek z towarzyszy Coopera oznacza koniec zabawy. Pomyśl jednak, jak wielką satysfakcję daje wykonanie skomplikowanego zadania bez użycia jakichkolwiek kodów czy poradników! Dla tego właśnie uczucia warto zagrać w DESPERADOS. Tym bardziej, że gra ma jeszcze kilka innych zalet.



Małe zamieszanie na statku. Ktoś podłożył dynamit i zaraz rozlegnie się wielkie buuummm!

Pierwszą z nich jest grafika. Płaskie, dwuwymiarowe poziomy być może nie prezentują się tak okazale, jak chcieliby miłośnicy trójwymiaru, jednak mają swój niezaprzeczalny urok. Ręcznie malowane postacie, piękne budynki i malownicze kaniony wyglądają tak, jakby je ktoś zwędził z Meksyku. Atmosferę budują też interesujące kompozycje przygrywające podczas gry oraz realistyczne odgłosy wystrzałów. Szkoda tylko, że nie uniknięto niedoróbek – sterowanie jest dalekie od prostoty, zaś niektóre zbliżenia rażą olbrzymimi pikselami.



DESPERADOS na pewno stanie się przebojem i skróci czas oczekiwania na COMMANDOS 2. Niemcom udało się bowiem stworzyć grę wtórną, ale na swój sposób oryginalną! Na razie nie muszą się obawiać, że westernowa konkurencja może strzelić im w plecy. Poprzedni tytuł z tych okolic, AMERICA, niczym wspaniałym nie zaskoczył.



Każdy spędza czas tak, jak lubi. Jednak Dziki Zachód to nie miejsce dla tchórzliwych maminsynków, więc lepiej od razu poznać mowę ciała. To się przyda w tej pracy...



Bogata w opisy i ilustracje strona. Znajdziesz na niej wszystko, co rasowy kowboj o tej grze wiedzieć powinien



Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

GILBERT GOODMATE

Sensacja! Seenssacjaaa! Bohater przygodówek z serii MONKEY ISLAND, Guybrush Threepwood, odnalazł swojego brata!

Taka wiadomość może być prawdziwym szokiem dla wszystkich miłośników przygodówek. Jak jednak inaczej wytłumaczyć fakt, że niejaki Gilbert Goodmate wyglądem i zachowaniem tak bardzo przypomina sławnego Guybrusha? Również Phungoria, kraina, w której rozgrywa się akcja GILBERT GOODMATE, graficznie ma wiele wspólnego ze światem „gdzieś tam na Karaibach" z pierwszych części MONKEY ISLAND.



Czy to jednak źle? Oczywiście nie, bo seria przygód młodego pirata G. Threepwooda jest jedną z najlepszych w historii gier. A skoro twórcy GILBERTA wzorowali się na jej pierwszych częściach, to miłośnicy tradycyjnych, dwuwymiarowych przygodówek wreszcie otrzymali łakomy kąsek. Dzięki temu mogą odpocząć od trójwymiarowych cudeniek, w których dużo jest graficznych wodotrysków, ale mało treści i ciekawych zagadek.

W GILBERCIE GOODMATE takich wodotrysków na pewno nie znajdziesz. Grafika nieco trąci myszką, a nieliczne animowane wstawki stoją na hmm... dosyć niskim poziomie. Wszystko jest wprawdzie kolorowe i przyjemne dla oka, ale bardzo przypomina naszego rodzimego KSIĘCIA I TCHÓRZA, wydanego trzy lata temu...

Wiadomo jednak nie od dziś, że w grach grafika nie jest najważniejsza (co potwierdził zwłaszcza sławny DELUXE SKI JUMP, zwany Lataj z Małyszem). W przygodówkach największą rolę odgrywają ciekawe zagadki, których w dawnych przebojach nie brakowało. A do ich przygotowania potrzebny jest nie supersprzęt, tylko supermózgi, w które na pewno wyposażeni są twórcy Gilberta. Nie znajdziesz wprawdzie w ich dziele żadnych arcytrudnych zagadek logicznych, których rozwiązanie wymaga skorzystania z pomocy członka Mensy (lub poradnika z CLICKA!), ale już sam początek gry zapowiada wiele wyzwań. Wieki temu w krainie Phungoria rządził paskudny Mag o widocznych zapędach dyktatorskich („Najpierw Phungoria, a potem cały świat!"). Terroryzował on poczciwych Phungorian do czasu, kiedy stawił mu czoła pewien młodzieniec. W ferworze walki chłopak złapał to, co miał pod ręką, i zdzielił tym Maga. A skoro najbliżej leżał Ten Grzyb, to on spełnił ważną rolę Pogromcy Złego i Wyzwoliciela Phungorian. **Dzięki temu wdzięczni mieszkańcy obrali go sobie za obiekt czci i wyznaczyli osobę, która miała chronić go przed wszelkim Złem (np. żarłocznymi ślimakami).** To bardzo zaszczytne zadanie powierzono Abrahamowi Goodmate (czyli Abrahamowi SwójChłop), w cywilu dziadziowi Gilberta. Wszystko szło jak po maśle, do czasu, kiedy jakiś podły złodziej napadł



Wielu mieszkańców miasteczka wierzy w niewinność dziadzia. Ale nie prasa...

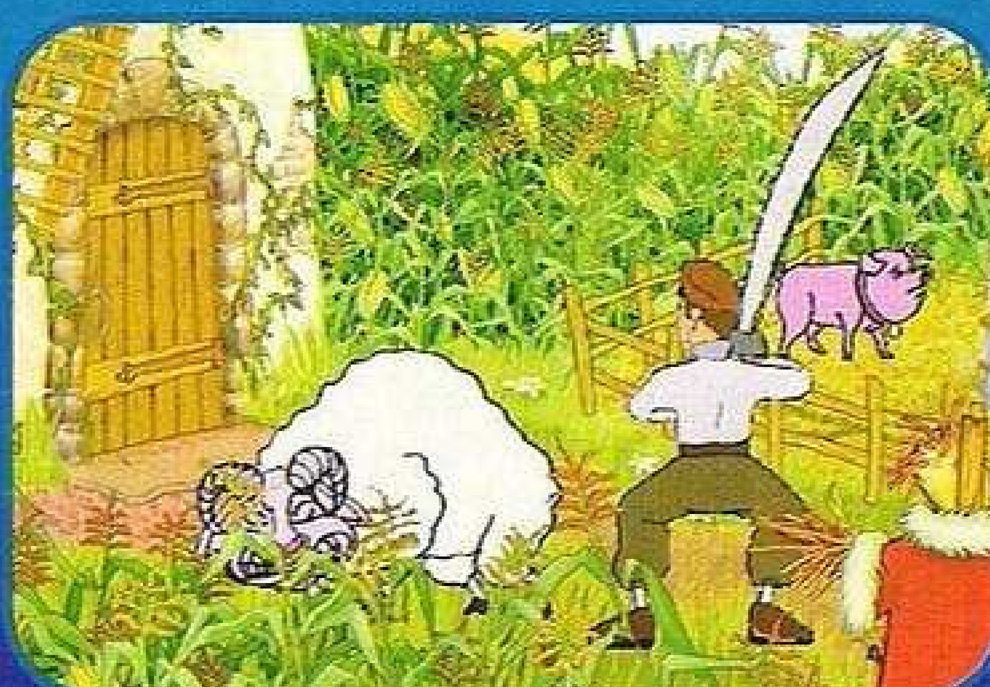


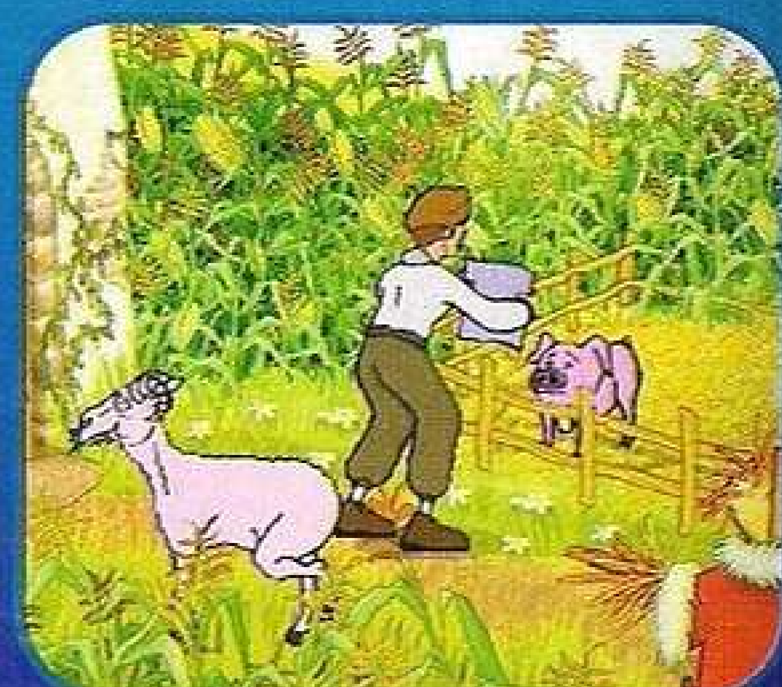
Wróżka prawdę ci powie! Na pewno nie możesz lekceważyć jej przepowiedni

Przemoc w Krainie Wielkiego Grzyba

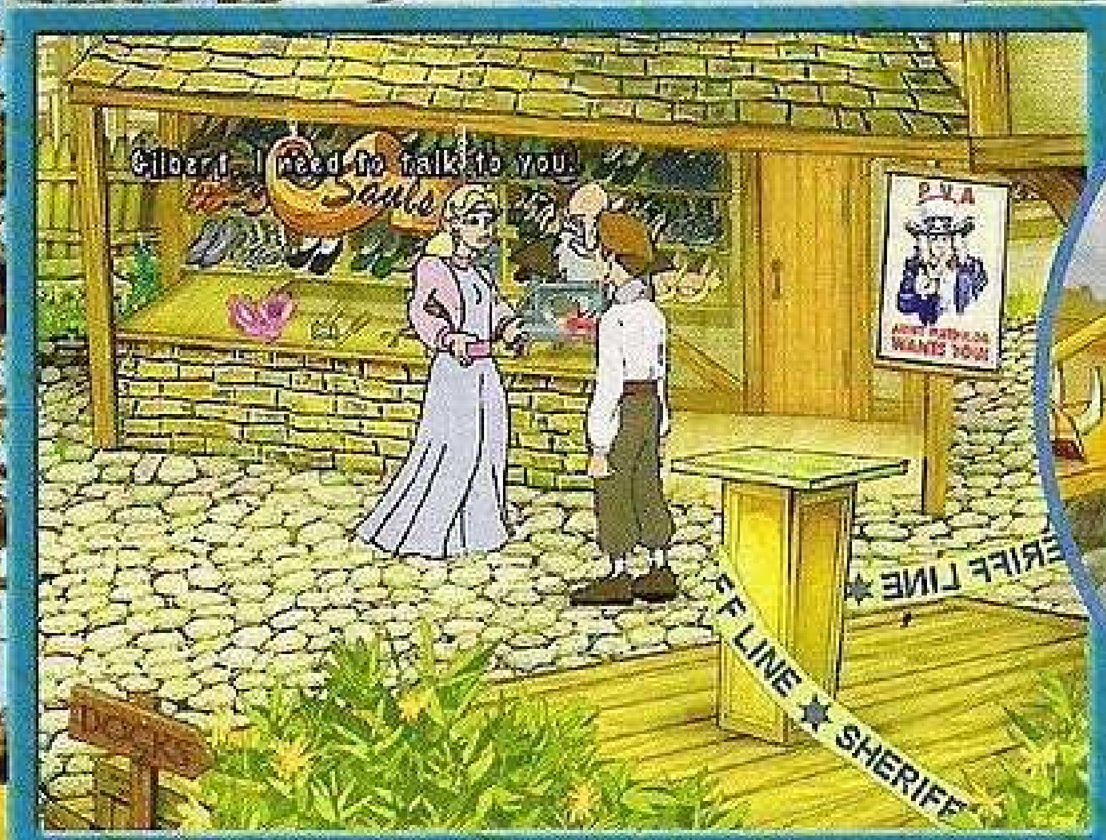


Dziadzio podlewał Tego Grzyba, kiedy zaatakował go bandyta. Było to podstępne zagranie, bo złodziej zaszedł Abrahama od tyłu...





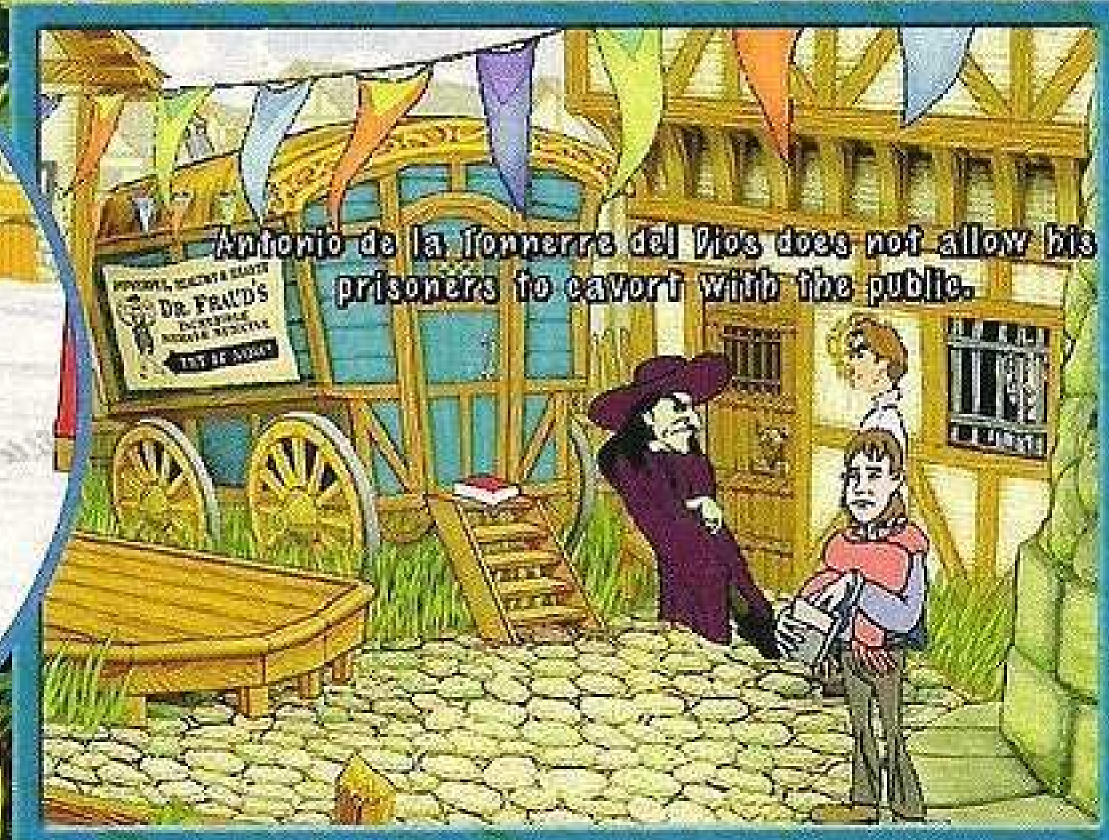
Gilbert potrzebuje wełenki. Szybko zorientował się, że może mu w tym „pomóc" owieczka. Potem postanowił pokazać nieśmiałej śwince plany ćwiartowania tuczników. Rezultat był łatwy do przewidzenia



Na tym piedestale niedawno stał Ten Grzyb. Teraz Gilbert i nadobna księżniczka chcą rozwiązać tajemnicę jego zniknięcia



W wiosce Wikingów można spotkać interesujące postacie. Jedną z nich jest dziewczynka w ciele mięśniaka



Paskudny szeryf zrobi wszystko, żeby Gilbert nie uratował swojego dziadzia. Głupi służbista!


Pomoc bliźniemu to stały element przygodówek. Oczywiście, nie za darmo...


Kowal, tak jak inne Kowale, ma gruby głos i jest bardzo sympatyczny

na Abrahama i porwał Tego Grzyba. Szeryf szybko znalazł wyjście z sytuacji: trzeba ściąć Strażnika Grzyba, a zguba na pewno się odnajdzie.

W tym momencie staje się jasne, że gracz nie będzie miał łatwego zadania do wykonania. Gilbert musi bowiem nie tylko udowodnić, że dziadzio jest niewinny, ale także złapać sprytnego złodzieja, uwolnić Tego Grzyba z niewoli, rozkochać w sobie wymagającą księżniczkę, oszukać jej podejrzliwego ojca, uleczyć pewnego hipochondryka, a także zwabić nieufną świnkę. A to tylko niewielka część rzeczy, które musi zrobić dzielny bohater. **Niewątpliwą zaletą gry jest fakt, że chociaż zagadki stoją w niej na wysokim poziomie, to ich rozwiązanie wymaga przede wszystkim spostrzegawczości i umiejętności dobrego kojarzenia faktów** (Dedukcja, mój drogi Watsonie, Dedukcja), a nie rozpaczliwego klikania na wszystkim i zastanawiania się, na jaki diabelski pomysł wpadli twórcy tej przygodówki. Do tego GILBERT pełny jest ciekawego humoru: dialogi (chociaż długie) są bardzo zabawne, a postaci charakterystyczne (bohaterowie mówią nawet z różnymi akcentami, np. dżin z arabskim, a szeryf z włoskim). Dzięki temu rozwiązywanie zagadek upływa w wyjątkowo przyjemnej atmosferze. Miejmy także nadzieję, że dystrybutor gry zdecyduje się na wydanie jej spolszczonej wresji.



Twórcy gry oczywiście nie uniknęli mniejszych i większych błędów. Lekko denerwuje np. fakt, że trzeba wybrać opcję „otwórz drzwi" (zamiast kliknięcia na nich). Drażni też sposób chodzenia Gilberta, który zawsze porusza się jak mucha w smole. W grze znajduje się także bardzo poważny błąd, który może uniemożliwić jej ukończenie. Otóż na samym początku Gilbert musi popędzić na pomoc dziadkowi. Niestety, jego domek stoi na górze, a ktoś zabrał korbkę od windy. Można ją zastąpić rączką z maszyny do prania, ale Gilbert zauważa ją dopiero po zdobyciu rajtuzów dziadzia. Jeżeli jednak nie będziesz tak spostrzegawczy, chwycisz ubranko i wyjdziesz z lokacji bez obejrzenia maszyny, to po powrocie Gilbert nie będzie chciał zainteresować się korbką. **Ta usterka (łagodnie mówiąc) uniemożliwia ukończenie gry, ba, nawet wydostanie się z trzech pierwszych lokacji.** Nie pozostaje nic innego, jak podejść do tego ze zrozumieniem, bo cała gra jest warta zainteresowania. Miłośnicy dobrych przygodówek w starym stylu na pewno będą nią zachwyceni.


Odciągnięcie Louise od telefonu będzie cię kosztowało wiele wysiłku


Wiking z depresją. Nic dziwnego, przecież na północy tak mało światła...



Piękna Phungoria, kraina mlekiem i miodem płynąca. Raj dla wszystkich tych, którzy kochają Grzyby

kto to zrobił

PRELUSION

Firma ta może być przykładem wytrwałości. Powstała w Szwecji w 1996 roku i od początku zajmowała się pracami tylko nad... GILBERTEM GOODMATE. Najpierw miał on być wydany na Amigę, ale wkrótce okazało się, że programiści nie chcą pracować za darmo... Zdobycie funduszy zajęło sporo czasu i gra (po 4 latach) ukazała się na PC.

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina


Trochę to bolało, ale Gilbert wydostał się z trzech pierwszych lokacji gry


Oto wybawca ludzkości i Phungorii! Wielki, wspaniały, genialny... Grzyb

Adres: http://www.gilbertgoodmate.com

Możesz tutaj obejrzeć trochę obrazków (bardzo niewiele i bardzo małych), ściągnąć demo gry i posłuchać muzyczki

PC	PSX	N64	DC	A

Gilbert Goodmate
Przygodówka w Starym (ale Jarym) Stylu

79,90 zł	Prelusion / Coda	1 gracz

Min: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 25 MB HD
Zal: Pentium 266 MHz, 64 MB RAM, 400 MB HD

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5

\+ Zabawna fabuła, ciekawe i inteligentne zagadki, śmieszne postacie

− Poważny błąd już na samym początku gry, niezbyt dopracowane sterowanie

GILBERT GOODMATE to powrót przygodówek w starym, dobrym stylu. Szkoda, że takich gier jest coraz mniej. „To se ne wrati...".

5-

Chińczycy, oprócz tego, że wynaleźli papier, doskonalili sztukę wojenną. Pod znakiem miecza upłynął im niemal cały II wiek naszej ery

FATE of the DRAGON

Fabuła FATE OF THE DRAGON oparta została na XIV-wiecznej chińskiej powieści Luo Guanzhonga „Romans trzech królestw". Jej akcja rozgrywa się w Chinach ok. 184 r. n.e. Oto nadszedł zmierzch dynastii Han – trwa walka wysokich urzędników o władzę, a zwykli ludzie umierają z głodu. Nic więc dziwnego, że rolnicy rozpoczęli rebelię. Dynastii Han udaje się stłamsić powstanie, ale dla osłabionego cesarstwa stanowi ono ostateczny cios. Dawni dowódcy armii dzielą Imperium na trzy części. Akcja FATE OF THE DRAGON rozpoczyna się, kiedy ci trzej panowie wszczynają wojnę między sobą.

Na placu boju stają: Liu Bei, Cao Cao oraz Sun Quan. Na początku gry wybierasz, po czyjej stronie się opowiesz. W FATE OF THE DRAGON to, którego władcę wybierzesz, nie ma jednak aż takiego znaczenia, jak np. w DUNE 2, gdzie różnice między Atrydami i Harkonnenami były naprawdę poważne. Ta decyzja rzutuje na inne geograficzne umieszczenie celów kolejnych misji, ale zasady rozwoju i walki są podobne w przypadku wszystkich trzech władców.

Umiejętne stosowanie czarów to silna broń

W FATE OF THE DRAGON obserwujesz akcję, przełączając się pomiędzy dwoma ekranami. **Jeden z nich pokazuje „świat", czyli okolicę, w której rozgrywają się działania wojenne. Drugi zaś – wnętrze wybranego miasta.** Jeśli więc wyślesz swoje jednostki do jakiejś „metropolii", to musisz się przełączyć na drugi ekran i z jego poziomu wydawać polecenia.

Przystępując do misji, dostaniesz jasny cel. Zwykle chodzi o wykurzenie przeciwników z ich miast. Na początku nie jest to trudne, gdyż dysponujesz wystarczająco silnymi oddziałami, takimi jak konni czy łucznicy. Trzeba tylko pamiętać o pilnowaniu

Wielcy wojownicy nigdy nie odmawiają walki. Za honor i Ojczyznę!



Mieszkańcy wiosek tylko na pierwszy rzut oka wydają się spokojnymi, pokojowo nastawionymi wieśniakami. Tak naprawdę w ich stodołach kryją się machiny oblężnicze



Trzeba przyznać, że plenery prezentują się bardzo przyzwoicie. Dużo zieleni, wzgórza, skałki w sam raz na małą wspinaczkę. A tuż obok toczy się zacięta walka



Wróg nie zamierza zrezygnować ze zdobycia tej osady. Właśnie rozbił obóz pod murami miasta, załadował kamienie na katapulty i szykuje atak

wodza, bo jego śmierć oznacza koniec gry. Wydawanie poleceń jednostkom jest proste, podobnie jak w klasycznych RTS-ach. Zaznaczasz je, wskazujesz, kogo mają ciąć mieczami i czekasz na efekt. Grupom można przyporządkować klawisze, co podczas wojennej zawieruchy jest bardzo pomocne. Zdarza się bowiem, że jednostki, po zabiciu wskazanego delikwenta, bezmyślnie się pałętają i trudno zgadnąć, kogo właśnie atakują. Jeśli jednak podzielisz armię na kilka podgrup, walka będzie przebiegała sprawnie. W zdobywaniu twierdz przeciwnika pomagają również maszyny oblężnicze – wielkie drabiny, po których żołnierze wdrapują się na mury. W czasie zabawy możesz także skorzystać z pomocy „diabelskiej lotni" – potężnej kuszy, miotającej lotniami, które mogą przenosić jednostki. Statki z kolei pozwolą zdobywać wrogie pałace położone na wyspach i transportować drogą morską jednostki konne oraz maszyny oblężnicze. Wewnątrz wrogiego miasta armia od razu udaje się pod pałac królewski i zaczyna uderzać mieczami o jego mury. Wygląda to dość komicznie, ale jest dosyć skuteczne, bo po pewnym czasie z budynku unoszą się języki ognia. Wróg także potrafi atakować znienacka. Zwiadowczym oddziałom zdarza się wpaść w sam środek twojego miasta, ale tempo natarcia nie jest tak imponujące jak w SETTLERS czy COMMAND & CONQUER, gdzie po chwili drzemki spostrzegasz, że nie masz już połowy bazy. W grze zastosowano sztuczkę zwaną „mgłą wojny". Jeśli wejdziesz na jakiś fragment mapy w pobliżu miast i przejętych osad, to do końca misji pozostanie on odkryty.

Pierwsze dwie misje przechodzi się z marszu, zdobywając wrogie miasta za pomocą otrzymanych jednostek. Potem jest trudniej. Zaczyna się liczyć ekonomia, która, podobnie jak w SETTLERS, staje się ważniejsza niż siła militarna. Trzeba wysyłać robotników do kopalni, rolnicy muszą uprawiać ziemię itd. W FATE OF THE DRAGON obraca się również złotem pochodzącym z opodatkowania zajętych osad. Dzięki surowcom można stawiać kolejne budowle i uruchomić produkcję jednostek wojskowych. **By wybudować przystań i inne bardziej zaawansowane budowle, trzeba wcześniej, podobnie jak w CIVILIZATION, wynaleźć w Akademii Narodowej odpowiednie „umiejętności".** Niestety, większość budynków możesz postawić już w pierwszych misjach.

Większość recenzentów będzie porównywać produkcję Eidosu do AGE OF EMPIRES, ale pod względem koncepcyjnym jej korzenie sięgają jeszcze dalej – do nieśmiertelnej CIVILIZATION. Tak naprawdę FATE OF THE DRAGON to unowocześniona wersja tej gry. Jej twórcy zrezygnowali z podziału na tury, odesłali na śmietnik historii archaiczny widok z góry, ale ogólne zasady zabawy pozostały takie same. Na rynku jest już jednak mnóstwo klonów tego przeboju, nie można więc się łudzić, że FATE OF THE DRAGON rzuci cię na kolana. Po prostu tutaj wszystko jest trochę „lepiej, szybciej, więcej". Nie można więc specjalnie narzekać. Szkoda tylko, że najnowsze dziecko firmy Eidos ma w zanadrzu tak niewiele niespodzianek.



Mając taką broń, nie musisz się bać przeciwników. Tylko ciężko się ją przesuwa...



Ten piękny zamek w stylu starochińskim może być twój. Wyobraź sobie, jak przyjemnie będzie siedzieć w oknie, podziwiać widoki i popijać kawę... Ops, zieloną herbatę



Przyjemna chatka. Gdyby tylko wróg wiedział, co kryje się w jej wnętrzu...

kto to zrobił

OVERMAX STUDIO

O twórcach FATE OF THE DRAGON na pewno można powiedzieć: właściwi ludzie na właściwym miejscu. Overmax Studio ma swoją siedzibę w Pekinie i bez wątpienia zna się na historii własnego kraju. Ach, szkoda, że u nas nie potrafiono zrobić dobrej gry nawet o takim historycznym przeboju jak OGNIEM I MIECZEM...

Adres: www.eidosinteractive.com



Na główną stronę gry dostaniesz się z witryny jej wydawcy. Znajdziesz tutaj trochę obrazków, demo i muzyczkę

PC | PSX | N64 | DC | A

Fate of the Dragon

Chiński RTS

129 zł | Eidos / IM Group | 1- 8 graczy

Min: Pentium II 200, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 510 MB HD

Grafika 5- | Dźwięk 3 | Frajda 4

+ Estetyczne wykonanie, udane połączenie elementów RTS i gry ekonomicznej

– Wszystko to już widziałeś, w dalszych scenariuszach brakuje niespodzianek

Gra zadowoli miłośników RTS-ów i „generałów w kapciach", lubujących się w taktyce. Niestety, satysfakcja będzie krótkotrwała

4

Teksty: Piotr „Micz" Mańkowski

STAR TREK AWAY TEAM

Bohaterowie serialu „Star Trek" zwykli łazić tam, gdzie jeszcze nikt nie doszedł. Tym razem jednak zaszli na doskonale znane poletko COMMANDOS

To smutne, że większość gier bazujących na tym świetnym serialu okazuje się przeciętna. Ich niedoróbki można by policzyć na palcach... dziesięciu rąk. Dotyczy to również najnowszego programu firmy Activision, STAR TREK: AWAY TEAM. Cierpi on na takie przypadłości jak: liniowość, graficzna i dźwiękowa przeciętność, duża głupota sztucznej inteligencji czy problemy ze sterowaniem. A producent każe sobie za to cudo bulić jak za wakacje w Puerto Rico... Zgroza!

Całe szczęście, że fabuła gry wytrzymuje ów ciężar i dość szybko wysuwa się na plan pierwszy rubryczki „zalety". Bohaterami programu są bowiem wierni poddani Federacji tworzący doborowy, 17-osobowy oddział komandosów, specjalistów od zadań wymagających użycia fazerów. Osobnicy ci latają po całej galaktyce na pokładzie swego ulubionego, prototypowego USS Incursion (NX-74808) i rozwiązują wszelkie możliwe problemy, jakie tylko pojawią się na ich szlaku. Czasem muszą wmieszać się w konflikt romulańsko-klingoński, kiedy indziej zewrzeć pięści z Borgiem czy dać komuś innemu łupnia. Jednym słowem: wykonują ciężką pracę za psie pieniądze.

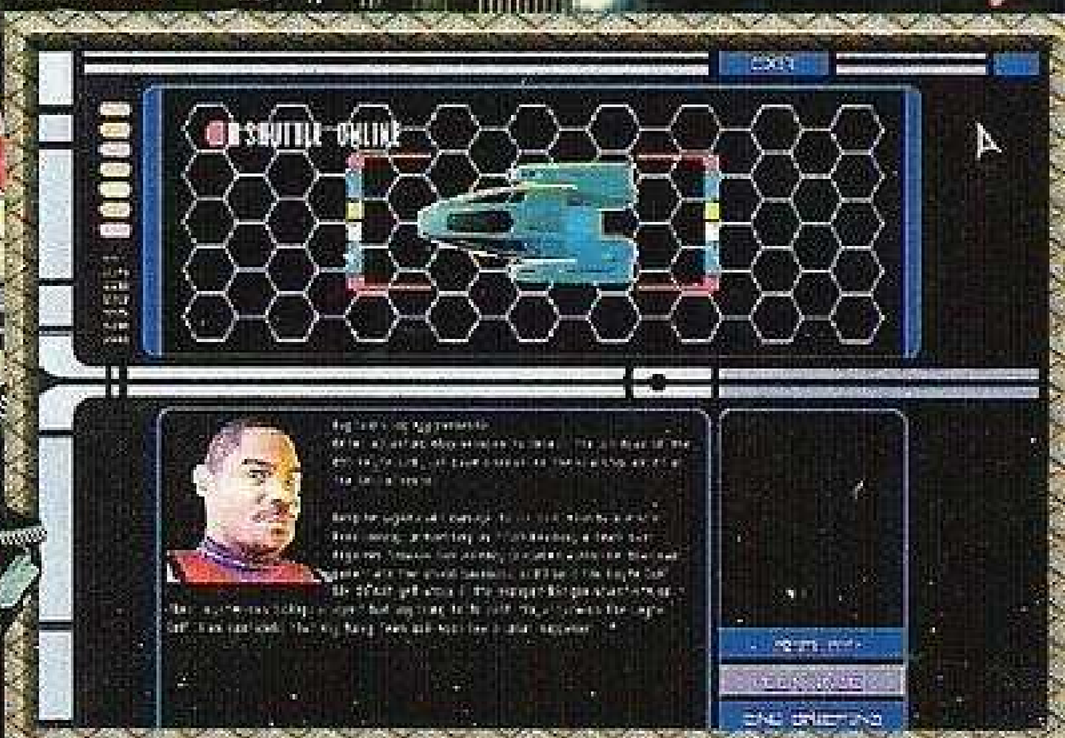
Autorzy przygotowali 18 dość różnorodnych misji, w których może wziąć udział od 3 do 6 twoich podwładnych. Wyboru dokonujesz przed rozpoczęciem zadania, zaraz po zapoznaniu się z jego charakterystyką. Nie jest to jednak obowiązek lekki i przyjemny, gdyż komandosi dość znacznie różnią się od siebie. Przede wszystkim znajdziesz wśród nich dowódców, naukowców, inżynierów, lekarzy i ochroniarzy. Ponadto każdy odważniak ma nieco inne umiejętności, wytrzymałość, szybkość czy sprzęt (np. hypospray, hologram i tajemniczą „czapkę niewidkę"). **Wszystkie te cechy musisz wziąć pod uwagę, w przeciwnym razie skażesz się na niezwykle trudną przeprawę ze świetnie przygotowanym przeciwnikiem.** Całe szczęście, że komputer podpowiada ci, bez czyjego udziału wyprawa w ogóle nie miałaby sensu.

Sama zabawa rozgrywa się na planszy widzianej w rzucie izometrycznym, który znasz np. z BALDUR'S GATE. **Twoim doradcą technicznym jest android Data. Zgodnie z jego sugestiami kierujesz poczynaniami swoich komandosów i pchasz ich po sznureczku (czyt. liniowość fabuły) do zwycięstwa.** Z reguły musisz dotrzeć w określone miejsce i coś w nim zrobić – zabić kogoś bądź uwolnić, przełączyć jakiś przycisk, coś sobie przywłaszczyć. Po drodze spotykasz żołnierzy wroga. Witasz ich promieniami fazerów, częstujesz

Przedsiębiorczy mieszkańcy Enterprise niestety nie pojawiają się w grze. Są za to Data i Worf

Piękny plener. Cóż, nie wszystkie misje rozgrywają się w kosmicznych bazach

Kosmiczny przystojniak. Dziewczyny za nim szaleją...



Pierwszy krok ku zwycięstwu – dokładne zapoznanie się z zadaniem. Ten pan na obrazku papla jak papuga, ale z sensem



Właściwy dobór ludzi do drużyny również ma spore znaczenie. Wybierzesz leserów – GAME OVER masz jak w banku

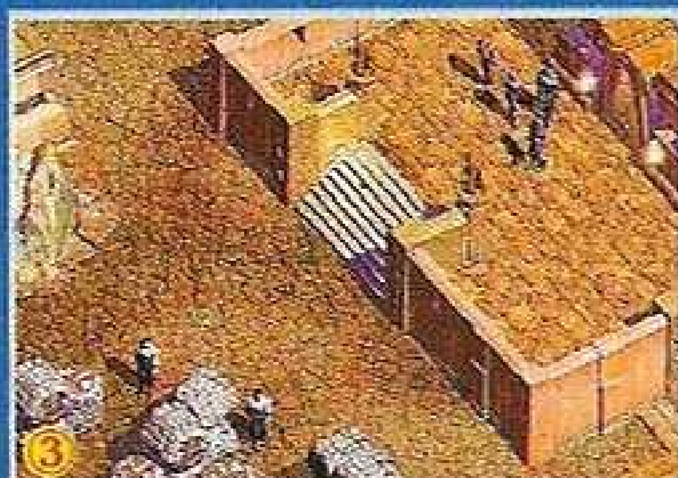
AWAY TEAM W AKCJI



1 Drużyna składa się na ogół z czterech dzielnych i bitnych komandosów



2 Bitnych? Mało powiedziane! Chłopaki walczą jak szaleni! Bum, Bum!



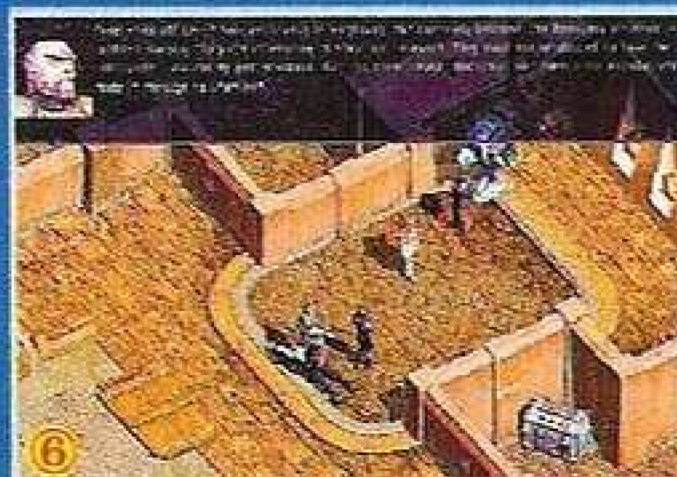
3 A jak się zmachają, to stoją i ziewają. To tzw. wypoczynek regeneracyjny



4 Akcji nie brakuje. Na początku jest łatwo, ale potem zaczynają się schody



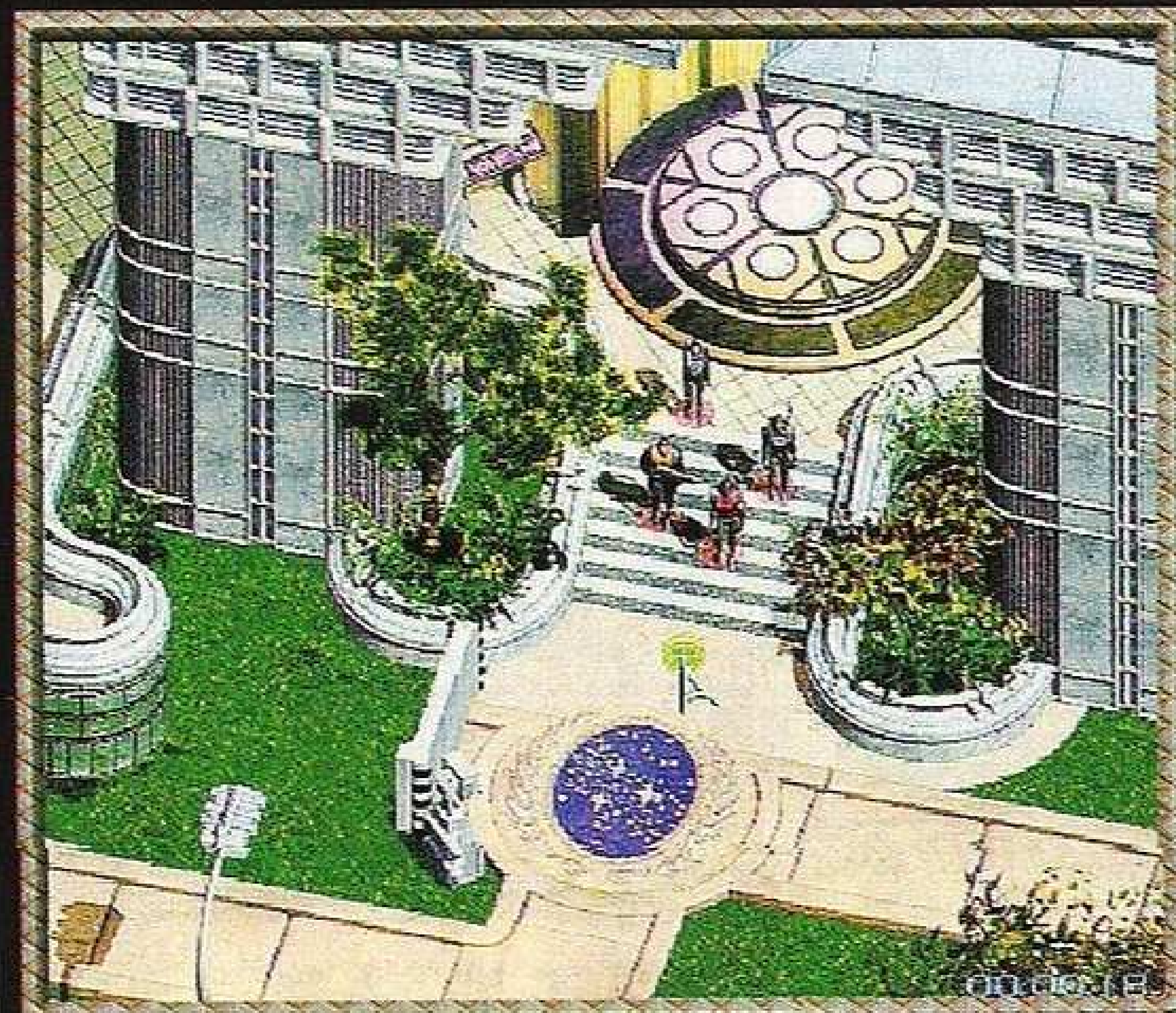
5 Niektórych osobników trzeba na przykład szybko uwolnić...



6 ...w końcu czekają już przecież następne, bardzo trudne zadania



Więzienie? Blok szpitalny? Na bok głupie myśli... Trzeba zająć się ciałem!



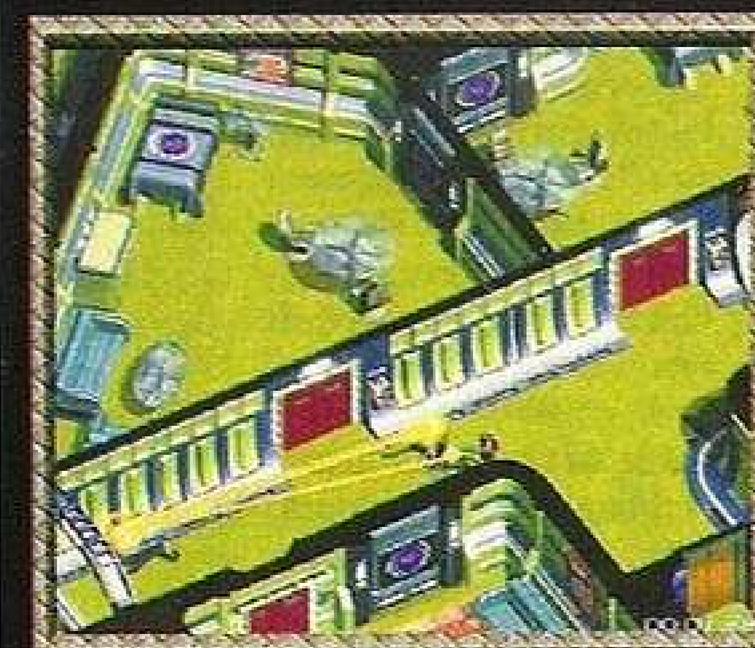
Dzielni komandosi na spacerku. Słoneczko świeci, schodki dopieszczone przez sprzątających, a trawka wyszczypana jak do golfa. Poezja!!!

granatami bądź pociskami ze strzelby snajperskiej, wreszcie usypiasz „chloroformem", o ile wcześniej zdołasz się zakraść za ich plecy. Wszystko to dzieje się w czasie rzeczywistym, ale w dowolnym momencie możesz zatrzymać grę i na spokojnie przygotować każdą akcję. Skojarzenia z COMMANDOS czy DESPERADOS są więc uzasadnione. Tam też można podejrzeć pole widzenia przeciwnika i wiadomości te wykorzystać do swoich własnych celów. Tu jednak, wbrew teoriom, że w Kosmosie dźwięk się nie rozchodzi, twoi wrogowie mogą cię usłyszeć. Jeśli zbyt głośno strzelasz lub tupiesz jak stado słoni, jesteś już trupem.

STAR TREK: AWAY TEAM wizualnie prezentuje się, niestety, niezbyt atrakcyjnie. Przeciętne wrażenie robi grafika, przygotowana w niskiej rozdzielczości (640x480) i z tego właśnie powodu monotonna i niezbyt szczegółowa. Nie dość, że trudno rozróżnić poszczególnych członków ekipy, to jeszcze wszelkie zbliżenia i zoomy prezentują tak olbrzymie piksele, że aż oczy wypływają z oczodołów i z plaskiem spadają na stół! Same poziomy również nie zostały zaprojektowane najlepiej. Idiotycznie wygląda sytuacja, gdy np. Klingoni i Romulanie ostrzeliwują się przez pół godziny w jednym końcu mapy. Ty musisz tam dotrzeć, lecz zanim to uczynisz, dzielne chłopaki władują w ściany kilka tysięcy pocisków. **Co więcej, etapy nie kryją żadnych niespodzianek. Wszystko widać jak na dłoni, wystarczy dokładnie zaplanować atak i po krzyku.** Efekt jest oczywisty. STAR TREK: AWAY TEAM można ukończyć w 20 godzin, a nie, jak obiecywali autorzy, w 60. Jeśli do tego dołączyć niezbyt przekonywujący dźwięk, przeciętne melodie oraz kiepskie aktorstwo (włącznie z postaciami Daty i Worfa), to pozostaje nie najlepsze wrażenie.

Na tym jednak niedoróbki się nie kończą. Otóż twoja dzielna drużyna potrafi się zgubić! Każesz jej np. udać się z punktu A do punktu B, a na miejsce dotrze tylko połowa składu. Reszta nawet nogą nie ruszyła... Chcesz podnieść przedmiot, ale kliknąłeś o piksel za daleko. Twoi ludzie zaczynają strzelać, gdzie popadnie, także do siebie... Kiedy indziej atakujesz wroga, strzałem w plecy likwidujesz jego kolejnych wojowników, a pozostali tego nie zauważają. Ich koledzy padają jak muchy, a oni dalej spacerują bądź ostrzeliwują ścianę. A jak już któryś skapuje się, o co biega, to – miast wezwać posiłki – samotnie cię atakuje... Twój człowiek znajduje się pod ostrzałem, ale zamiast uciekać lub schować się za beczkę, stoi na środku placu i myśli, co począć. (A może bym na grzybki poszedł? E, na stacjach kosmicznych nie ma grzybów)... Szkoda!

STAR TREK: AWAY TEAM mógłby wybić się ponad przeciętność, gdyby nie charakterystyczne dla gatunku przypadłości – kiepska inteligencja wojskowych, przeciętna grafika i nudne poziomy. Trekkies pewno poń sięgną, ale inni wybiorą DESPERADOS, FALLOUT: TACTICS bądź poczekają na COMMANDOS 2.



– Przepraszam, czy mogę prosić o ogień?
– Nie ma sprawy, już sięgam po fazer!



Strona równie przeciętna jak gra. Zawiera liczne informacje o programie, ale nic więcej. Nuuuuuuuuda!

kto to zrobił

REFLEXIVE ENTERTAINMENT

Amerykańska firma, która ma na swym koncie szaloną, dwuwymiarową kosmiczną strzelaninę o nazwie SWARM oraz recenzowanego powyżej STAR TREK: AWAY TEAM. Od roku pracuje zaś nad zręcznościówką ZAX THE ALIEN HUNTER. Miejmy nadzieję, że wówczas pokaże, na co ją naprawdę stać.



PC | PSX | N64 | DC | A

Star Trek: Away Team
Komandosi z Federacji

189 zł | Activision / LEM | 1-2 graczy

Min: Pentium 266, 64 MB RAM, 600 MB HD
Zal: Pentium II 400, 128 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

+ Fabuła, klimat serialu „Star Trek", parę nowinek, sporo przedmiotów do wykorzystania
– Cała masa niedoróbek, no i gdzie tutaj jakakolwiek strategia czy taktyka?

Świat Star Treka ma swoich COMMANDOS'ów. Chłopcy dostali ciekawe zadania i sprzęt, ale są nieco... głupi. Spali na lekcjach?

4-

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Summoner

Kto mieczem wojuje, ten od miecza ginie. A co można powiedzieć o tych, którzy nadużywają pewnych, jakże niebezpiecznych, mocy?


Jedną z większych atrakcji gry jest możliwość przywoływania różnych istot, które słuchają się Josepha (przynajmniej do czasu). Oto Czerwony Minotaur. Prawda, że śliczny?

Do grupy tych wybrańców, Summonerów, należy pewien młody chłopak, Joseph, którego Los i Bogowie obdarzyli umiejętnością przyzywania różnych potężnych istot. Mogłoby się wydawać, że powinien z tego powodu skakać radośnie do samego nieba. Jednak przywoływanie takich postaci na terenie zabudowanym może skończyć się niezbyt wesoło. Joseph (a zwłaszcza jego ziomkowie) przekonał się o tym na własnej skórze. Kiedy jego osada została zaatakowana, przywołał demona, który zabił (tak przy okazji) jego bliskich. Nic więc dziwnego, że chłopak oddałby wszystko za to, żeby zapomnieć o Przeznaczeniu, które go czeka i o mocy Summonera.

Zupełnie inaczej na tę sprawę zapatruje się jednak niejaki król Murod. Nasłuchał się on przepowiedni, głoszącej, że jego państwo upadnie za sprawą pewnego egzorcysty, któremu niestraszne będą czary i atakujące zewsząd Złe moce. Rozzłoszczony tak niepomyślnymi prognozami władca kazał od razu stracić odpowiedzialnych za nią kapłanów. **W jego umyśle zakiełkowało jednak ziarenko niepewności i na wszelki wypadek Murod najechał ze swoją armią królestwo Medeva w poszukiwaniu chłopca, który nosi na ręku znamię Summonera.**



Dzięki przejrzystemu menu od razu zorientujesz się, w jakie przedmioty możesz wyposażyć swoich dzielnych bohaterów

Taki początek zabawy gwarantuje ci niemałe emocje, które mają w sobie coś z tych z książek o Władcy Pierścieni. Joseph musi się bowiem najpierw ratować ucieczką do Lenele – stolicy Medevy, a potem wzmocnić się, zdobywając zaginione pierścienie, dzięki którym może pokonać natrętnego króla i jego popleczników (np. maniakalnych jeźdźców). Rozbudowana fabuła (która jest zresztą jedną z większych zalet gry) poprowadzi cię jeszcze przez wiele innych ciekawych i zróżnicowanych zakątków. Do tego wszystkiego wywoływane przez Josepha postacie (nic tak nie poprawia humoru jak Czerwony Minotaur w dziwacznej pieluszce) także urozmaicają zabawę.



A skoro SUMMONER to gra RPG, to nie może zabraknąć w nim wszystkich klasycznych elementów tego gatunku. Dlatego też do twojej drużyny dołączą trzej śmiałkowie. Każdy z nich zdecydował się towarzyszyć Summonerowi z zupełnie innego powodu i każdy może popisać się odmiennymi umiejętnościami. Trójka bohaterów wyruszy razem z Josephem na spotkanie przygody: będą zabijać potwory, zbierać przedmioty oraz zdobywać punkty doświadczenia. Nie zabraknie im rozrywki, bo (jak to zwykle w takich grach bywa) na ich drodze staną olbrzymie miasta, kręte labirynty i zalesione okolice. Od czasu do czasu będą też mogli wykonać jakieś drugoplanowe zadania, o których dostarczenie zadbają liczni bohaterowie niezależni.

Na razie wszystko wygląda bardzo klasycznie, nieprawdaż? **Nie można jednak zapominać o tym, że SUMMONER został także wydany na Playstation 2 i jego twórcy próbowali ze wszystkich sił pogodzić dwie, skłócone ze sobą od dawna, grupy miłośników gatunku RPG.** Nie od dziś bowiem wiadomo, że takie gry, jak komputerowe WROTA BALDURA i konsolowe FINAL FANTASY różnią się od siebie ogromnie. A SUMMONER przygotował trochę niespodzianek dla posiadaczy PC (dobrze chociaż, że stan gry można zachować w każdym momencie, a nie tylko w wyznaczonych miejscach). Przede wszystkim starano się uprościć zabawę i uczynić ją bardziej przyjazną dla gracza (co nie zawsze się udało). Całkiem miłym drobiazgiem jest to, że chociaż na swojej drodze spotykasz sporo postaci, to od razu wiesz, z kim warto pogawędzić, a kto będzie



SYSTEM WALKI

Kiedy atakujesz wroga, nad twoją głową na krótko pojawia się symbol dwóch połączonych ze sobą ogniw. Wtedy musisz zdążyć z wyprowadzeniem ciosu.

Gdy wybierzesz odpowiedni moment, wróg będzie miał problem z odparowaniem twoich ataków. Jeśli jednak będziesz zbyt wolny (albo za szybki), to cały układ kolejnych ciosów zostanie przerwany.



Udało ci się wyprowadzić trzy ataki połączone, teraz czas na czwarty....



... niestety, byłeś zbyt wolny! Teraz musisz zacząć wszystko od nowa


Ważne osobistości poznasz po wykrzyknikach nad głową. Ten pan na pewno ma coś ciekawego do powiedzenia


Rycerz w pełnym rynsztunku to niebezpieczny przeciwnik. A gdy do tego posługuje się magią...

tylko narzekał na kiepską pogodę. Nad głowami ważnych osobistości unoszą się bowiem odpowiednie znaczki, świadczące o znaczeniu danych bohaterów.

W równie sympatyczny sposób rozwiązano sprawę walki. Wykorzystano tutaj system z innej gry konsolowej, dzięki któremu bohater może wykonywać tzw. ataki łączone (chain attack), będące kolejnymi sekwencjami ciosów. W czasie ich wykonywania przeciwnicy są bezradni jak dzieci we mgle. Sprawne przeprowadzenie takiego ataku wymaga jednak sporego refleksu: musisz kliknąć myszką w odpowiednim momencie – ani za wcześnie, ani za późno. Takie urozmaicenie powoduje, że w czasie bitwy musisz być skoncentrowany i nie nudzisz się. Miłym elementem jest także efektowne przedstawienie ataków, zwłaszcza tych związanych z magią. Niczego sobie prezentują się również wzywane przez Josepha demony, golemy i inni milusińscy, którzy dołączą do drużyny i pomogą w wykonywaniu zadań (głównie tzw. negocjacji siłowych). W ogóle trójwymiarowa grafika SUMMONERA może się spodobać (oczywiście, jeżeli przymknie się oko na pojawiające się od czasu do czasu piksele i niedoróbki). **Trzeba jednak przygotować się na to, że kraina przedstawiona w tej grze nie jest bynajmniej utrzymana w optymistycznych barwach.** Wystarczy spojrzeć na samych głównych bohaterów, którzy ze swoimi podkrążonymi oczkami, zapadniętymi policzkami i ziemistą cerą świetnie nadają się do filmów typu „Zombie Powraca (ale rozpada się po drodze)".



Niestety, mimo wielu zalet SUMMONERA, jeden jego element skutecznie przeszkadza w dobrej zabawie. Jest nim praca kamery, która zachowuje się, jakby wypiła za dużo wina. Raz lata wysoko nad postaciami, potem zzzziuu! spada w dół, żeby zaraz wybrać sobie inne, równie dziwaczne miejsce. Owszem, za pomocą różnych przycisków możesz próbować opanować jej działanie, ale o ile taka zabawa jest tylko męcząca w czasie normalnego poruszania się bohaterów, to podczas walk staje się po prostu szalenie irytująca. W zamian za takie niedogodności można wprawdzie podziwiać bardzo ładne widoki, a akcja gry staje się bardziej dynamiczna, ale nie jest to chyba wystarczające zadośćuczynienie. Tę niekomfortową sytuację poprawia nieco fakt, że gracz w każdej chwili może sobie włączyć mapę, która jest bardzo pomocna w marszu drużyny.

Praca kamery jest wprawdzie największą wadą SUMMONERA, ale trzeba przyznać, że po paru godzinach gry można o niej zapomnieć i dać się wciągnąć w interesującą fabułę. Jeżeli więc na samym początku poczujesz się zmęczony towarzystwem Josepha i jego demonów, to zaciśnij zęby i graj dalej. Przygoda czeka!

THQ MULTIPLANET — NEWS | GAMES | ACCOUNTS | SUPPORT

Dzięki stronie www.thqmultiplay.net możesz zabawić się w SUMMONERA wraz ze znajomymi. To taka rozgrywka bez fabuły

kto to zrobił

VOLITION

Firma, która wyodrębniła się ze studia Parallax (twórców słynnej serii DESCENT) ma na swoim koncie całkiem niezłe tytuły, takie jak FREESPACE i właśnie SUMMONER. Teraz wszystkie siły skupiła na pracy nad świetnie zapowiadającym się tytułem akcji RED FACTION. To dopiero będzie przebój!



Na stronie uzyskasz wszystkie niezbędne informacje dotyczące bohaterów, ich charakterystyk, a także samej historii

PC | PS2 | N64 | DC | A

Summoner
Gra Dla Miłośników Potężnych Istot

ok.150 zł	THQ / LEM	1-4 graczy

Min: Pentium II, 64 MB RAM, 800 MB HD, akcelator
Zal: Pentium III, 128 MB RAM, akcelerator

Grafika | Dźwięk | Frajda

\+ Trzymająca w napięciu fabuła, dobry pomysł z przywoływaniem potworów

– Zła praca kamery, widoczne od czasu do czasu usterki w grafice

Miłość od drugiego wejrzenia: spójny i trzymający w napięciu epos fantasy. Gdyby tylko ta kamera tak nie szalała... 4+

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

Dawno, dawno temu państwo polskie toczyło zacięte boje z Tatarami. Uczono cię o tym na lekcjach historii. Teraz nadszedł czas, by przeżyć to wszystko samemu za sprawą COSSACKS: EUROPEAN WARS

Cossacks European Wars



Czego przeciętny gracz komputerowy może oczekiwać od nowoczesnej strategii? Przede wszystkim kilku nacji do wyboru, mnóstwa różnorodnych jednostek oraz przyzwoitej oprawy audiowizualnej. Jeśli jeszcze generałowie komputera okażą się godnym przeciwnikami, to do ideału będzie już naprawdę niedaleko. Wszystkie te cechy można odnaleźć właśnie w COSSACKS: EUROPEAN WARS.

Tytuł gry nie powinien dziwić, gdyż jej producentem są Ukraińcy i bliżej im do Kozaków niż np. do Syryjczyków. Ich produkt traktuje o wielkich kampaniach wojennych, które miały miejsce na terenie Europy w XVII i XVIII wieku. Zadbano o należyty realizm i odpowiednią ilość prawdy historycznej, przedstawiając w grze takie autentyczne wydarzenia, jak wojna trzydziestoletnia, walki o sukcesję hiszpańską czy też wojna północna. Swoje umiejętności możesz sprawdzić w 5 kampaniach, z których każda składa się z 7-9 scenariuszy. Do tego oczywiście dołączono pojedyncze misje i dzięki temu możesz dowodzić aż na 43 mapach. Wszystkie scenariusze są bardzo ciekawe i zabawy wystarczy na kilkanaście długich wieczorów. Nie zapomniano także o miłośnikach rozrywki grupowej: w trybie multiplayer możesz rozegrać jedną z 12 historycznych bitew mających np. miejsce nad Wełtawą, pod Białą Górą czy też chociażby nad Narwią.

W COSSACKS stoi przed tobą nie lada zadanie. Będziesz musiał poprowadzić swoje wojska w kolejnych bitwach i po wielu potyczkach uzyskać upragnioną niepodległość. Do twojej dyspozycji oddano aż 16 różnych nacji, od tytułowych Kozaków, poprzez Austriaków i Francuzów, Polaków i Rosjan, aż po Piemontczyków czy Szwedów. Każdy naród posiada, oprócz wspólnych dla wszystkich, unikalne jednostki wojskowe, z których zasłynął w przeszłości. Nasza skrzydlata husaria sieje postrach wśród wrogów i jest praktycznie nie do zatrzymania, a Austriacy szczycą się doskonałą piechotą. Kozacy mają walecznych atamanów, ale Tatarzy mogą pochwalić się świetnymi łucznikami. Podobnie ma się sprawa z technologiami i sposobami rozwoju dostępnymi dla każdego państwa. Różnią się one między sobą, co wprowadza do gry zrównoważenie sił, ale też mnogość opcji do wyboru.

Kierowanie wojskami i rozwijanie osady okazuje się nadzwyczaj i przyjemne. Należyty rozwój gospodarczo-militarny osiąga się poprzez


Kozackie czujki w pogotowiu. Patrol na granicy to podstawa bezpieczeństwa państwa


Wyznawcy Islamu zbroją się i wypatrują wrogów z wież meczetów


Husaria nie ma sobie równych. Jak się rozpędzi, zmiecie wszystko z powierzchni ziemi


Do ataku! Za króla i wolność! Malownicze widoczki jak z obrazów Kossaka, tak realistyczne, że aż słychać rżenie i tupot końskich kopyt





Gdy ty wyciskasz z siebie ostatnie poty na polu chwały, twoi wieśniaczy poddani pracują, byś miał za co wojować i czym karmić żołnierzy



Płonące strzały to bardzo niebezpieczna broń. Zobacz tylko, co zostało z tych ślicznych budowli. Nawet najlepsza warownia może ulec zniszczeniu

kto to zrobił

GSC GAME WORLD

Firma została założona w 1995 roku w... Kijowie. Na początku specjalizowała się w wydawaniu multimedialnych encyklopedii i programów edukacyjnych, ale zapragnęła wypłynąć na szersze wody. Taką przepustką ku sławie mają być dwa przeboje: COSSACKS i gra akcji VENOM.

gromadzenie złota, kamieni, węgla, żelaza, drewna i zbóż. Surowce używane są do produkcji nowych jednostek, budynków oraz rozwijania dostępnych technologii. To co wytworzy osada, zostaje oczywiście zużyte przez wojsko (w końcu mówimy tutaj o zabawie w wojnę). Twoja armia to przecież potężna machina, która potrzebuje ogromnych nakładów, by móc dobrze funkcjonować. A musisz się dobrze przygotować nawet do najmniej znaczących potyczek. Już początkowe starcie pokazuje bowiem, że komputer to nie lada przeciwnik. Szybko dostosowuje się do twojej taktyki, bezwzględnie wykorzystując słabe strony. Twój sposób prowadzenia walki musi być więc bardzo elastyczny. Ciężko stworzyć jakiś określony plan działania i jednoznacznie stwierdzić, co się w grze bardziej opłaca – gromadzenie sił i zmasowany atak, czy też nieregularne rajdy na pozycje wroga.

Spośród całej rzeszy RTS-ów COSSACKS na pewno wyróżniają się rozmachem, z jakim przedstawione zostały w nich starcia zbrojne. W byle bitwie bierze udział około 100-200 jednostek, ale program dopuszcza nawet uczestnictwo w jednej potyczce aż 8 tysiącom jednostek! Efekt starcia takich sił jest porażający. Najpierw ostrzał z armat, potem do akcji wchodzą łucznicy, do boju wyrusza konnica i wreszcie maszeruje piechota. Taka masa szalejącego na ekranie monitora tłumu różnych oddziałów po prostu zapiera dech w piersi, a mnogość oddziałów i urozmaicona topografia terenu pozwalają na ogromną różnorodność zagrań taktycznych. Istnieje jednak obawa, że w tym zamieszaniu można się łatwo pogubić. Na całe szczęście w COSSACKS uniknięto tego błędu.

Staranna i estetyczna grafika pomaga w łatwym zorientowaniu się w każdej sytuacji i przeprowadzeniu odpowiednich działań. Budowle zaprojektowano bardzo dokładnie, dzięki czemu są łatwo rozpoznawalne, a wojacy to niepozbawione szczegółów postacie, więc na pewno dostrzeżesz elementy ich ubioru czy uzbrojenia.

Przeprowadzanie działań zbrojnych uatrakcyjnia też dobra grafika. Niszczeniu fortyfikacji towarzyszą rozrzucane po całym ekranie kawałki murów i inne elementy otoczenia, a po wystrzale z armaty w powietrzu unosi się obłok dymu. Można odnieść wrażenie, że z lotu ptaka obserwuje się XVII-wieczne zmagania wojenne. Na pochwałę zasługuje także dźwięk. Szable szczękają jedna o drugą, armaty huczą jak tornado. Konie rżą nerwowo, a podczas szarży można usłyszeć głośny tętent ich kopyt. Nad brzegami jezior słychać spokojny szum fal.

Gra nie jest jednak pozbawiona wad. Jej największym minusem jest bardzo słabo rozwiązana dyplomacja. A przecież EUROPA UNIVERSALIS pokazała, jak ważne były wzajemne układy podczas wojen. Szkoda, że w COSSACKS zabrakło tego ważnego elementu. Na otarcie łez dołączono jednak do gry ciekawą miniencyklopedię. Znajdziesz w niej informacje dotyczące historii Europy, opis wszystkich stron konfliktu, jednostek, budowli i bitew. Znacznie ułatwia to zorientowanie się w realiach historycznych epoki, a co za tym idzie, zwiększa przyjemność z zabawy.

COSSACKS to naprawdę bardzo dobra strategia. Może nie rewelacyjna, ale na pewno solidnie opracowana i wykonana. Oprócz dostarczenia sporej dawki emocji, zmusi cię do logicznego myślenia i przybliży ci świat XVII- oraz XVIII-wiecznej Europy.



Przewaga sił wroga jest od razu widoczna. Ale przecież ilość to nie wszystko. Czasami warto postawić na jakość i dobrze wyszkolić posiadane oddziały

PC | PSX | N64 | DC | A

European Wars: Cossacks
Kozacka Strategia

99 zł | CDV / IM Group | 1-8 graczy

Min: Pentium P 200, 32 MB RAM
Zal: Pentium PII 350, 64 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 5- | Frajda 5

\+ Realizm historyczny, niesamowicie wciąga, ciekawe tryby gry, dołączona encyklopedia

– Słabo rozwinięta dyplomacja, wysoki poziom trudności, kłopoty z formowaniem szyków

Jedna z najlepszych strategii ostatnich miesięcy. Bardzo dobrze wykonana, jedynie z małymi wpadkami **5-**

Adres: http://www.cossacks.com

Stylowo zaprojektowana strona, dostępna w kilku językach. Sporo ciekawych informacji. Niestety, wolno się wczytuje

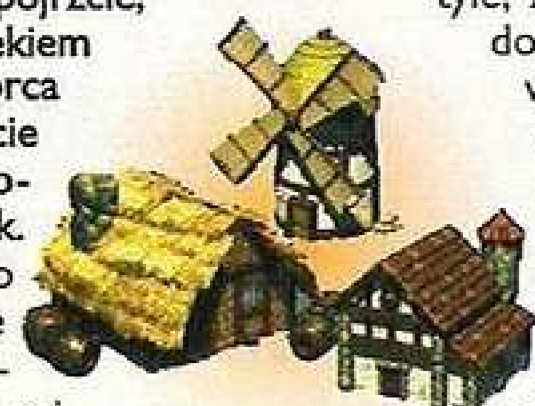
WERSJA POLSKA

CATAN

CATAN należy do najpopularniejszych gier planszowych w Niemczech. Do Polski trafił od razu w wersji komputerowej, lecz mimo to ma szanse na odniesienie sukcesu

Panowie i panie, jest wyspa do zdobycia! Wystający z wody kawał czarnej jak smoła ziemi, przyprószony lasami i pastwiskami, po których hasają owce. To tu wydobywa się cenną glinę i mieniącą się w słońcu rudę. To tu pracowici chłopi koszą zboże, z którego później robi się chleb. Objęcie tegoż skrawka ziemi w posiadanie z pewnością nie będzie najważniejszym wydarzeniem w waszym życiu, lecz jestem przekonany, że dostarczy wam sporo satysfakcji.

Siądźcie za stołem, panowie i panie, a ja pokażę wam mapę. **Spójrzcie, oto jest wyspa Catan, mlekiem i miodem płynąca. Stwórca podzielił ją na kilkanaście części, a każdej przyporządkował jeden numerek.** Jaki? Ano od dwóch do dwunastu, bowiem tyle właśnie oczek można wyrzucić przy użyciu dwóch najzwyczajniejszych w świecie kostek. Jak pewno zauważyliście, niektóre numerki powtarzają się, innych zaś brakuje. Nie szkodzi jednak, nie ma to dla was najmniejszego znaczenia. Powinniście za to wiedzieć, że niemal wszystkie tereny (za wyjątkiem pustyni) dostarczają cennych surowców. Z pastwisk zbiera się owczą wełnę, z pól złote zboże, z glinianek glinę, z kopalni rudę, a z lasu drewno. **Jednak żeby dostać ów cenny surowiec, należy w pobliżu tegoż pola postawić niewielką osadę. To niestety kosztuje.** Nie dość, że do wioski prowadzić muszą niezbyt tanie drogi, to jeszcze trzeba weń zainwestować sztukę drewna, zboża, gliny i wełny, by sprowadzili się doń ludzie.



Kochani panowie i panie! Gramy na zmianę. Każde z nas rzuca dwiema kostkami i patrzy, ile oczek wyrzuciło. Surowców dostarczają pola noszące ów numer, zaś inne pozostają bezproduktywne. Cóż to oznacza? Ano tyle, że warto budować osady w pobliżu pól noszących na sobie najczęściej wyrzucane liczby – piątki, szóstki, ósemki i dziewiątki. Trzeba też zadbać, by mieć wioski w pobliżu źródeł wszystkich rodzajów surowców, gdyż pozostanie bez dostępu do gliny czy drewna oznacza tylko jedno – kłopoty. Na szczęście gracze pozbawieni runa owczego czy rudy nie są skazani na porażkę. Stwórca umożliwił im handel. **Każdy z graczy może w trakcie swej rundy ogłosić, że pragnie kupić dane dobro za określoną ilość dóbr innego gatunku.** Być może ktoś skusi się na jego ofertę i zgodzi się na wymianę. W ostateczności zaś pozostaje bank, który, choć drogi, surowce na wymianę ma zawsze.

To jednak nie wszystko. Jak pewno zauważyliście, szanowni panowie i panie, na planszy brakuje cyferki siedem. Jest to cyfra nieszczęścia – cyfra złodzieja. Bywa, że napada on nasze skarbce i rabuje część dóbr, jakie mamy w nich schowane. Dobrze więc, że nie raz możemy go przegnać przy pomocy zakupionej wcześniej specjalnej karty. I jeszcze jedno – nie wolno nam zapomnieć, że wioski można przekształcać w dostarczające więcej surowców miasta, że dzięki statkom i morskim szlakom można zdobywać sąsiednie wyspy i że najważniejsze jest sprytne rozlokowanie osad.



Wyspa Catan to prawie raj na Ziemi. Aby mogła się dalej rozwijać, potrzeba mądrego zarządcy

Ostatnia rada może wydać się wam szokująca. Otóż jesteśmy tylko komputerowymi ludkami, postaciami z gry CATAN. Wyglądamy nieco karykaturalnie, jesteśmy monstrualnie grubi, chudzi jak patyki, mamy ohydne twarze bądź gustujemy w kobiecych ciuszkach (będąc mężczyznami – typowo niemiecki humor). Jednak to nie my jesteśmy tu najważniejsi. Liczy się gracz siedzący po drugiej stronie szklanego ekranu – to on ma się dobrze bawić. To dla niego nauczyliśmy się świetnie mówić po polsku i dla niego stwórca stworzył dość prosty, choć wymagający przeczytania instrukcji, system obsługi. Obiecajcie mi, proszę, że zrobicie wszystko, aby ów człowiek się nie nudził...

To co, że jestem tylko postacią z gry! Ale za to jaką fajną!



Screeny, polskojęzyczne demo i kilka informacji o grze CATAN – trochę mało jak na profesjonalną witrynę gry

kto to zrobił

RAVENSBURGER INTERACTIVE

Firma zasłynęła w świecie jako producent znakomitych... puzzli. Na szczęście dla graczy zajmuje się również grami. Jej najpopularniejsze dzieła to KURKA WODNA, SCOTLAND YARD i CATAN. Wszystkie są bardzo proste, ale też bardzo wciągające



Gra polega na rzucaniu kostką i zbieraniu odpowiednich surowców oraz handlowaniu z innymi graczami

PC | PSX | N64 | DC | PL

Catan

Komputerowa Gra Planszowa

79 zł | Ravensburger / Topware | 1-4 graczy

Min: Pentium 200, 32 MB RAM
Zal: Pentium 300, 64 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

\+ Przeniesienie gry planszowej na PC powiodło się.Zabawa jest przyjemna, spolszczenie dobre

– Miłośnicy akcji oraz skomplikowanych gier ekonomicznych mogą poczuć się zawiedzeni

Inwazja na niewielką wysepkę. Czołgi? Komandosi? Nie! Szczęście w rzucie kostkami i odpowiednio dobrana taktyka — 4

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

WORMS WORLD PARTY

Dzielne robaki przeżyły Armageddon, jednak ani trochę nie zmądrzały. Wciąż myślą tylko o jednym – o mordobiciu

Nie musisz się jednak chować za krzesłem i udawać, że cię nie ma w pokoju. Ty, graczu, jesteś całkowicie bezpieczny. Lać się będą te małe liszki pełzające po ekranie. W ruch pójdą pięści, łuki, topory, kije bejsbolowe, a nawet strzelby, moździerze i bazooki. Z pomocą walczącym przyleci gołąb samonaprowadzający, zaś desperatów wspomoże miotacz owiec, szwadron kretów, skunks staruszka, wreszcie święty granat ręczny.

WORMS WORLD PARTY wciąga niczym głębokie bagno, a przy tym posiada jasne i zrozumiałe zasady. Każdy z graczy wybiera sobie drużynę składającą się z kilku sympatycznych robaków. Zostają one rozmieszczone na kolorowej planszy, przystępując do boju na śmierć i życie. Rozkazy otrzymały bowiem krótkie: muszą całkowicie i definitywnie wyeliminować wojska przeciwnika. Wydaje się to łatwe, jednak wcale takie nie jest. Zabawę utrudnia fakt, że na tor pocisków wpływa wiatr oraz kierunek i siła strzału. Ponadto robaki działają na zmianę, a każdy z graczy musi cierpliwie czekać na swoją kolej. Program zaopatrzono w rozbudowaną, świetnie spisującą się opcję multiplayer, edytor plansz, encyklopedię broni oraz tzw. Robaczy Tygiel, panel pozwalający wygenerować około 400 trybów zabawy! Niestety, postęp w stosunku do tego, co gracze widzieli w WORMS ARMAGEDDON, jest niewielki.



Gorące płomienie już liżą ci stopy. Za chwilę będzie naprawdę gorąco

Wszystkie pojawiające się w grze napisy przełożono na język polski, zabiegowi temu poddano też część odgłosów. Twórcom polskiej wersji należą się więc słowa uznania, mimo że zbytnio się nie napracowali, bo robacza ścieżka dźwiękowa nie jest rozbudowana. Szkoda też, że instrukcja prezentuje się zaledwie przeciętnie. Co prawda wyjaśnia wszystkie zawiłości programu, lecz jest sucha jak piasek na Saharze. Gdzież się podział ten szalony humor, jaki pojawia się w grze? Zniknął bezpowrotnie! Rażą też zdania-kwiatki, np. „Robale to znane lwy salonowe, więc na imprezę trzeba woraz dziesiątki poziomów stworzonych przez samych użytkowników (...)". Konia z rzędem temu, kto zgadnie, co autor tego dziwacznego zdania miał na myśli?



Przeciwnicy atakują ze wszystkich stron, więc też musisz się wziąć do roboty

PC	PSX	N64	DC	PL

WORMS WORLD PARTY
Robaczywa Batalia

79 zł	Team 17 / CD Projekt	1-4 graczy

Min: Pentium 100, 32 RAM
Zal: Pentium 200, 64 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5+

(+) Niskie wymagania sprzętowe, tony humoru, doskonałe do rozgrywki z kumplami

(–) Raczej powolna ewolucja niż rewolucja, miejscami zbyt wysoki poziom trudności

Szalone robaki stają do walki na śmierć i życie, tak jak to już nie raz robiły. Świetna zabawa i déja vu gwarantowane **4+**

WERSJA POLSKA
Spolszczenie to przede wszystkim napisy i instrukcja. Niewiele tego, ale zawsze coś... **4**

GROUCH

„E? Uhu.. Ehe-he!". Tak brzmiała krótka recenzja gry wygłoszona przez Groucha podczas sympozjum w Kretynicy

Nie da się ukryć, że barbarzyńca Grouch to kretyn, jakich mało. Owszem, muskulaturę zdołał sobie wypracować całkiem niezłą i gdy pręży tors, to dziewczyny mdleją, jednak chłopak zaniedbał przy tym swój intelekt. Wioskowi uważają go za idiotę, a matka – za dziecię o ptasim móżdżku (niniejszym redakcja CLICKA! przeprasza wszystkie urażone, a nawet zdruzgotane tym porównaniem ptaki). Jest źle? Grouch powinien palnąć sobie w łeb, czym zakończyłby swój nędzny żywot? Nie! Jest jeszcze dziewczyna do uratowania! Wielki Ork porwał ją do swojej osady i ów mięśniak jest jedynym, który może ją odbić!

GROUCH parodiuje najpopularniejsze gry TPP, takie jak RUNE czy SEVERANCE, a przy okazji naśmiewa się z bohaterów pokroju Conana czy Thruda. Miłośnicy Monty Pythona oszaleją z radości, widząc, jak ów idiota ucina ręce swym przeciwnikom, a ci mimo to go atakują – gryzą, kopią i bodą. Co ważne, obok sporych pokładów humoru w grze nie brakuje akcji. Grouch co chwila się z kimś ściera, a broni (mieczy, pałek, toporów, maczug) ma pod dostatkiem. Zdarza mu się też skakać, niczym rącza łania, z platformy na platformę, a także przełazić nad przepaścią po wąskiej desce. O nudzie praktycznie rzecz biorąc nie może być mowy. Rażą jednak pewne niedoróbki. Okazuje się bowiem, że mięśniak nie umie pływać, dotknięcie ogniska zabija go, podobnie jak... zwykły pieniek. **Brakuje też możliwości zapisu gry w dowolnym momencie – czyżby autorzy programu chcieli zarazić cię niejaką frustracją?**



Całkiem przyjemna ta droga. Jest nadzieja, że na jej końcu czeka księżniczka



Grouch w pełnej (prawie) krasie. Chyba chodził na solarium



Mózg Groucha jest wielkości ziarenka grochu. Ale mogło być jeszcze gorzej...

Spolszczenie nie było wielkim wyzwaniem dla dystrybutora programu. Grouch stanowi bowiem przykład idealnego, „podręcznikowego" kretyna, który porozumiewa się przy pomocy bezsensownych okrzyków oraz półdźwięków. Napisów w grze jest zaś zaledwie tyle, co kot napłakał. Nie należy się więc dziwić, że nie popełniono zbyt wielu błędów. Dlatego też GROUCHA spokojnie można polecić również osobom nieznającym języka angielskiego, włącznie z dziećmi. Najmłodsi nie powinni jednak oglądać obecnych w grze scen przemocy....

Inteligencja to nie wszystko

PC	PSX	N64	DC	PL

Grouch
Idiota Biegający z Mieczem

79 zł	Dinamic / TopWare	1 gracz

Min: Pentium 166, 32 MB RAM
Zal: Pentium 200, 64 MB RAM, akcelerator

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 4

(+) Ładna grafika, dużo dobrej walki oraz nietypowego humoru

(–) Brak możliwości zapisu stanu gry w dowolnym momencie, sztampowa fabuła

Tych, których RUNE i SEVERANCE zmęczyły swym mrocznym klimatem, GROUCH rozśmieszy do łez. Tylko te niedoróbki... **4**

WERSJA POLSKA
W grze nie było zbyt wielu rzeczy do tłumaczenia, więc o masie błędów też nie może być mowy **4**

Teksty: Michał „Joel" Zacharzewski

www.nintendo.com

www.stworki.com.pl

Pokémon™

Gotta catch 'em all!™



JOHTO

GAME BOY COLOR

Ciąg dalszy twojego zadania , zostań najlepszym trenerem Pokemona na świecie .

- JOHTO — całkiem nowy świat Pokemonów
- Znajdziesz tu nowe rodzaje ataków i różne rodzaje Pokemonów do trenowania i zbierania.
- Wbudowany zegar w grze symuluje rzeczywisty czas , ponieważ niektóre Pokemony żyją w nocy a niektóre są aktywne w dzień .
- Złota i Srebrna edycja gry jest w pełni kompatybilna z Edycjami Żółtą , Czerwoną i Niebieską .





Dystrybutorzy:
Lukas Toys Sp.z.o.o.,
PL 53-031 Wroclaw
Optimus S.A.,
PL 33-300 Nowy Sacz

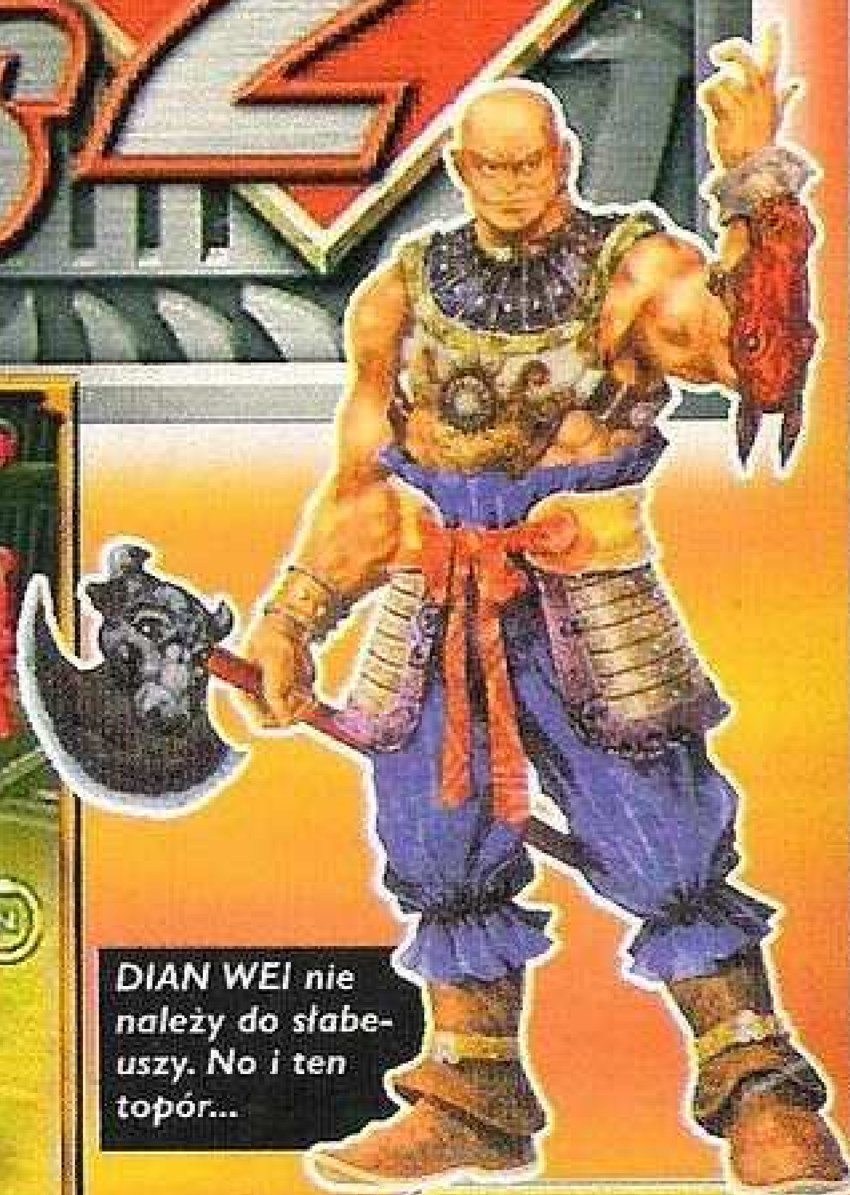
Nintendo

DYNASTY WARRIORS 2

Niektórzy twórcy wyjątkowo upodobali sobie pewne tematy, np. firma Koei doskonale czuje się w chińskich klimatach z czasów Trzech Królestw

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy SONY możecie wygrać gry na PLAYSTATION! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 24 V 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzą na pytanie: W którym wieku rozgrywa się akcja DW2?



DIAN WEI nie należy do słabeuszy. No i ten topór...

O takiej fascynacji niewątpliwie świadczy fakt, że ten temat wykorzystano już zarówno w długiej serii ciekawych strategii (ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS), jak i w bijatyce (DYNASTY WARRIORS). Teraz Koei zabrało się za grę akcji, DYNASTY WARRIORS 2, i przeniesie cię do Chin w II wieku naszej ery (do tzw. okresu Trzech Królestw), kiedy to o władzę walczyli władcy trzech... królestw (Wei, Wu i Shu). Trzeba przyznać, że te czasy to wymarzony temat dla gry komputerowej. **Zgodnie z historią w DYNASTY WARRIORS 2 pełno jest zaciekłej walki na śmierć i życie, ambicji oraz zdrady (przedstawionych w ładnych filmikach pomiędzy poziomami).** Nie zabrakło tutaj także oryginalnego klimatu, tworzonego przez śliczne stroje wojowników czy orientalne przydomki bohaterów. W czasie zmagań trudno wprawdzie zapamiętać, czy wygrywa Xu Zhu, a może Lu Xu, i czy Zhou Yu ucieka przed Guan Yu (czy odwrotnie), ale dla Europejczyków to tylko dodatkowa atrakcja.

W DYNASTY WARRIORS 2 czeka na ciebie sporo miłych niespodzianek. To nie jest gra akcji, w której przeciwnicy czekają na swoją kolejkę do ataku. Tutaj uczestniczysz w prawdziwych bitwach, w których ścierają się ze sobą setki wojowników. Jeżeli podobał ci się KESSEN, to teraz masz okazję zejść ze stołka wielkiego stratega i jako bohater wmieszać się w tłum żołnierzy. **W grze na pewno odczujesz bitewną gorączkę. Chwilkę spokoju będziesz miał tylko na początku zabawy, np. w czasie wyboru bohatera.** Możesz wcielić się w jednego z wojowników z trzech królestw, różniących się nie tylko wyglądem, ale też paroma współczynnikami (np. umiejętnością obrony czy ataku) i ciosami. Oczywiście później uzyskasz dostęp do nowych, potężnych zawodników. Dobrze się zastanów, po czyjej stronie staniesz, bo potem nie będzie już czasu na rozmyślania. Znajdziesz się w samym środku bitwy, wśród mnóstwa wrogów oraz sprzymierzeńców. Ktoś biegnie w twoją stronę, ktoś inny wykonuje właśnie szarżę, a wróg już siedzi ci na plecach. Zmagania z kilkoma wrogami jednocześnie są tutaj na porządku dziennym.

Takie przedstawienie akcji na pewno wpływa na jej atrakcyjność. W końcu każdy chciałby poczuć się jak dzielny wojownik o Imieniu Trudnym Do Zapamiętania! Urozmaiceniem zabawy są także różne dodatki, które pomagają w wygranej (bonusowe życie, lepsze tarcze, miecze zwiększające skuteczność ciosów itp.), możliwość dosiadania konia (i wykonania szarży na szeregi wojsk przeciwnika) czy strzelanie z łuku. Całości towarzyszy także ostra muzyka, która, o dziwo, bardzo dobrze pasuje do zabawy!

Nie ma jednak róży bez kolców. Walka w DYNASTY WARRIORS 2 po pewnym czasie staje się po prostu... nudna. Ukończenie poziomu wymaga wycięcia setki wrogów, twój bohater ma dosyć ograniczony zestaw ciosów, a sytuację nieco tylko urozmaica specjalny atak. Wszystko to prezentuje się wprawdzie wyjątkowo efektownie, ale podziwiane po raz setny (a nawet tysięczny) jest po prostu męczące. A musisz przygotować się na to, że na monotonnym robieniu rach-ciach i rach-ciach... spędzisz całe godziny rozgrywki w DYNASTY WARRIORS 2.

Do tego wszystkiego walczący po twojej stronie żołnierze zachowują się dosyć niemrawo. Można nawet zrozumieć, że skoro nie będą mieli korzyści z własnej śmierci, to nie garną się pod miecze przeciwnika. Nie można jednak wybaczyć im tego, że stoją spokojnie, kiedy ty walczysz o życie, a do zabawy włączają się dopiero wówczas, gdy ściągniesz na nich przeciwnika.

Mimo tych wad z zabawy w DYNASTY WARRIORS 2 można czerpać sporo przyjemności. Trzeba tylko robić dłuższe przerwy między przechodzeniem kolejnych poziomów i kierować się zasadą: co za często, to niezdrowo.



W czasie walki musisz mieć oczy dookoła głowy. Wrogów jak mrówków...



Przydatną rzeczą jest mapa, na której można podziwiać siły przeciwnika



Kabum, brzdęk! Większość ciosów twojego bohatera wygląda naprawdę nieźle!

kto to zrobił

KOEI

Ta założona w 1978 roku japońska firma nie jest już młodzieniaszkiem. Znana jest ze swojej słabości do gier o czasach Trzech Królestw (sprzedano kilka milionów tytułów z tej serii). Koei ostatnio zabrało się także za gry na PS2, produkując m.in. KESSENA. Firma zarabia też niezłe pieniądze, wydając płyty z muzyką ze swoich tytułów.



Na stronę gry najłatwiej dostać się przez witrynę jej producenta. Wtedy będziesz mógł podziwiać obrazki i filmiki

PC	PS2	N64	DC	A

Dynasty Warriors 2
Akcja w Chińskich Klimatach

229 zł	Koei/CODA	1 gracz

● Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika 5+ | Dźwięk | Frajda

+ Bardzo ładna grafika, orientalne klimaty, dobre przedstawienie gorączki walki

− Rozgrywka po pewnym czasie robi się monotonna, niska inteligencja sprzymierzonych wojsk

To oryginalne spojrzenie na gry akcji powinno spodobać się tym, którzy lubią dużo emocjonującej walki, a mało kombinowania

4+

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, grę możesz kupić na stronie www.softbox.pl

MYSZ w kawałkach

Mysz to standardowe wyposażenie każdego komputera, a jej konstrukcja jest ciągle udoskonalana. Ostatni krzyk mody to „gryzonie" z mechanizmem optycznym

Mysz optyczna

Rolka

● Umieszczona pomiędzy przyciskami rolka służy do przewijania zawartości okna przeglądarki internetowej lub edytora tekstów. Bardzo często pełni funkcję trzeciego przycisku. Wcięcia umieszczone na brzegach rolki umożliwiają bardziej precyzyjne sterowanie przesuwanym obiektem.

Przyciski

● Każda mysz wyposażona jest w przyciski służące do obsługi oprogramowania. Pierwsze egzemplarze posiadały jeden przycisk, obecnie – oprócz standardowych dwóch i trzech – można spotkać typy wyposażone nawet w pięć czy sześć programowalnych przycisków.

Źródło światła

● Do działania myszki optycznej konieczne jest wyemitowanie światła, które po odbiciu od podkładki powróci do procesora sygnału. Zazwyczaj źródłem światła jest specjalna dioda.

Kanał optyczny

● Kanał optyczny odbiera światło od źródła, a następnie przesyła je do soczewki. Dalej światło jest już emitowane na zewnątrz myszy.

Czujnik optyczny

● Zaglądając pod spód myszy optycznej, nie zobaczysz kulki! Zamiast niej przywita cię świecący element optyczny.

● Starsze czujniki optyczne do poprawnej pracy potrzebowały specjalnej podkładki z naniesioną siatką, nowe radzą sobie doskonale na każdej powierzchni.

Czujnik z cyfrowym procesorem sygnału (DSP)



Czujnik w myszy

● Specjalny cyfrowy czujnik w myszy potrafi sprawdzać jej stan nawet 1500 razy na sekundę. Dane przekazywane są do procesora sygnału (DSP), który przetwarza je na zrozumiałą dla komputera postać cyfrową i przekazuje je dalej za pomocą złącza.

Mechanizm optomechaniczny

Styk

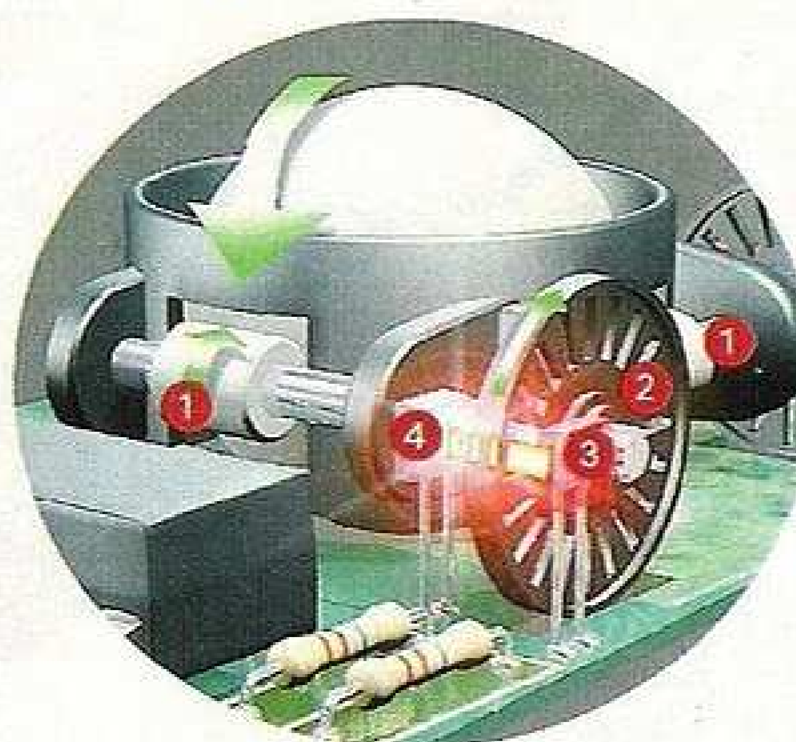
● Kiedy naciskasz przycisk myszy, zwierasz specjalny przełącznik umieszczony bezpośrednio pod nim. Dzięki temu komputer wie, kiedy zaznaczyć ikonę, na którą klikasz.

Kulka

● Jest najprostszym elementem każdej myszy. Od jej czystości (a czasami także jakości wykonania) w znacznej mierze zależy precyzja działania „gryzonia".

Wałek dociskowy

● Umieszczony na elastycznej sprężynie wałek dociska kulkę tak, żeby zawsze przylegała do przesuwanych rolek 1.



Mechanizm optomechaniczny

● Jest połączeniem tradycyjnych elementów myszy z częściami optycznymi. Poruszając myszą, przesuwasz przylegające do kulki wałki 1.

● Wałki przekazują dalej twój ruch do specjalnego elementu 2, który blokuje lub przepuszcza strumień światła emitowany przez diodę 3.

● Światło dociera do czujnika 4, a stamtąd odpowiednie informacje przekazywane są dalej do komputera. Na ich podstawie komputer określa stopień przesunięcia kursora na ekranie.

INFO

Złącza dla „gryzonia"

Mysz można podłączyć do komputera poprzez trzy podstawowe rodzaje gniazd. Oczywiście wszystkie standardy są między sobą kompatybilne. Aby skorzystać ze złącza innego, niż przewidzieli producenci, wystarczy kupić odpowiednią przejściówkę. Niektórzy producenci umieszczają ją standardowo w pudełku, tworząc tzw. wersje combo.



USB – najnowsze i najwygodniejsze złącze



PS/2 – standard przeznaczony dla myszy i klawiatur



Com – teraz coraz rzadziej wykorzystywane do tego celu

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Rysunek: H.Kołodziejczyk

Myszka jak marzenie

Myszka stała się nieodłącznym elementem każdego komputera. Dzisiaj naprawdę trudno wyobrazić sobie pracę bez jej pomocy

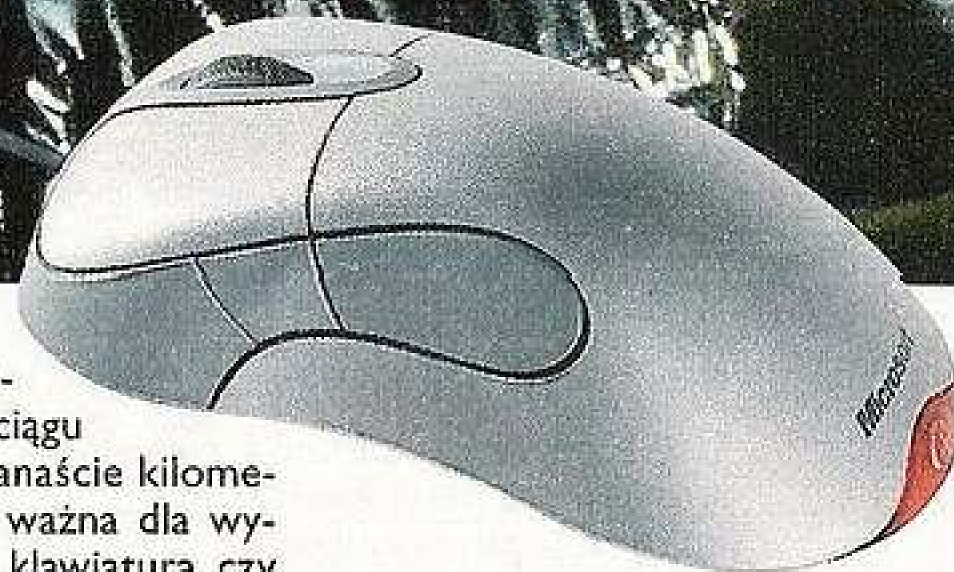
INFO

Myszki i historia

Mimo że trudno w to uwierzyć, historia „gryzonia" sięga początku lat 60. Wtedy to niejaki Douglas Engelbart skonstruował pierwszy prototyp myszy. Ten historyczny egzemplarz był podobny do współczesnych modeli: miał jeden przycisk i, co ciekawe, w ogóle nie posiadał kulki. Jej rolę pełniły dwa kółka. Jedno z nich odpowiadało za ruchy góra-dół, drugie: prawo-lewo. Jak to zazwyczaj bywa, od pomysłu do praktycznego zastosowania wiedzie długa droga. Swoją popularność mysz zawdzięcza tanim i powszechnie używanym komputerom domowym. To właśnie dzięki Macintoshom i naśladującym go Amigom oraz Atari mysz zagościła na dobre na naszych biurkach. Pecetowe wersje „gryzonia" mają także dosyć długą historię. Wiąże się ona nieodłącznie z produktami firmy Microsoft. Myszka tej firmy kosztowała w 1983 roku „zaledwie" 200 dolarów...



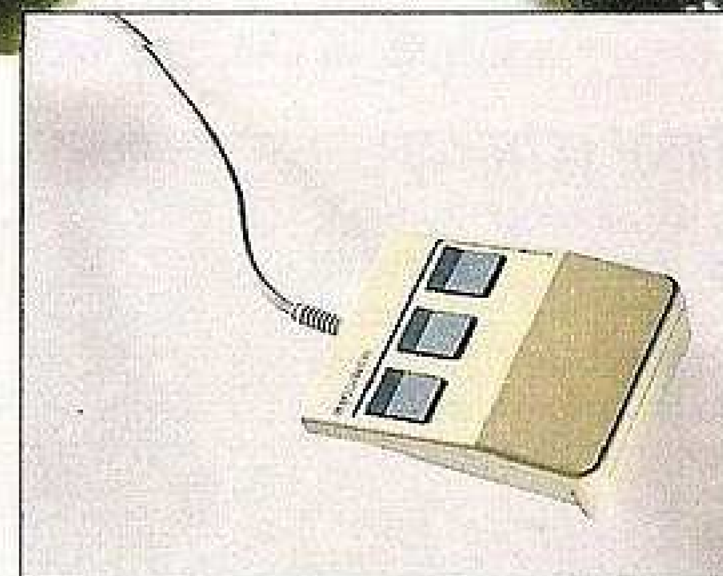
Prototyp pierwszej myszki został wykonany i opatentowany już w 1963 roku!



Każdy z nas przejeżdża myszką w ciągu roku ładnych kilkanaście kilometrów. Jest ona równie ważna dla wygody użytkownika jak klawiatura czy monitor. Na szczęście na zakup „gryzonia" nie potrzeba zbyt wielkich funduszy. Zwyczajną mysz dosyć dobrej jakości można kupić już za kilkadziesiąt złotych, a najtańsze modele kosztują poniżej 10 zł. Przy zakupie nowego „gryzonia" warto zwrócić uwagę na kilka podstawowych cech. Najlepiej kupowaną myszkę dokładnie obejrzeć i przymierzyć do dłoni. Nie powinna ona być ani zbyt duża, ani zbyt mała – tutaj wszystko zależy od indywidualnych wymagań. Zastanów się także nad wagą urządzenia. Zbyt ciężkie będzie stawiało duży opór, za lekkie będzie miało tendencję do „uciekania" po podkładce. Zobacz także, czy wszystkie przyciski są na swoim miejscu i czy nie będziesz musiał wykonywać gimnastyki, aby skorzystać np. z rolki. Kupując mysz, zastanów się także nad jej wyposażeniem i rodzajem złącza. Droższe modele posiadają wtyczkę USB, ale do większości zastosowań wystarczy standardowe złącze PS/2, które ma ponadto tę zaletę, że nie blokuje portu dla innego urządzenia. Dodatkowe funkcje zwiększają nie tylko możliwości myszy, ale także i cenę. Jeśli więc nie potrzebujesz dwóch rolek i czterech przycisków, możesz wybrać uboższy i tańszy model bez tych bajerków.

Myszka rozbudowana

Konstrukcja zwyczajnej myszki jest bardzo prosta. Kulka przekazuje ruchy, a mechanizm przekłada je na odpowiednie posunięcia kursora. Dwa przyciski umożliwiają korzystanie z oprogramowania. To podstawowe minimum funkcjonalności nadal wystarcza sporej części użytkowników. Jednak producenci, chcąc przyciągnąć klienta, zaczęli wyposażać myszki w nowe funkcje. Wszystko zaczęło się od trzeciego przycisku. Można go dowolnie zdefiniować, dzięki czemu zakres jego zastosowań jest wręcz nieograniczony. Może to być automatyczne zamykanie okna, kotwiczenie kursora w celu przesunięcia zawartości ekraniku czy np. wywołanie jakiegoś ulubionego programu. Po pewnym czasie okazało się, że jeden dodatkowy przycisk to zdecydowanie za mało. Producenci zaczęli więc prześcigać się w liczbie klawiszy, którymi można obarczyć biednego „gryzonia". Zdarzają się modele dźwigające po 5-6 dodatkowych przycisków. Dalszym



W 1985 roku Logitech zaprezentował trzyklawiszową myszkę do współpracy z PC

Dziesiątki przycisków oraz pokręteł i cudaczne kształty na pewno cieszą oko. Jednak nie daj się zwariować! Przede wszystkim sprawdź, jak dana myszka leży ci w dłoni! Nie chcesz chyba dostać odcisków?

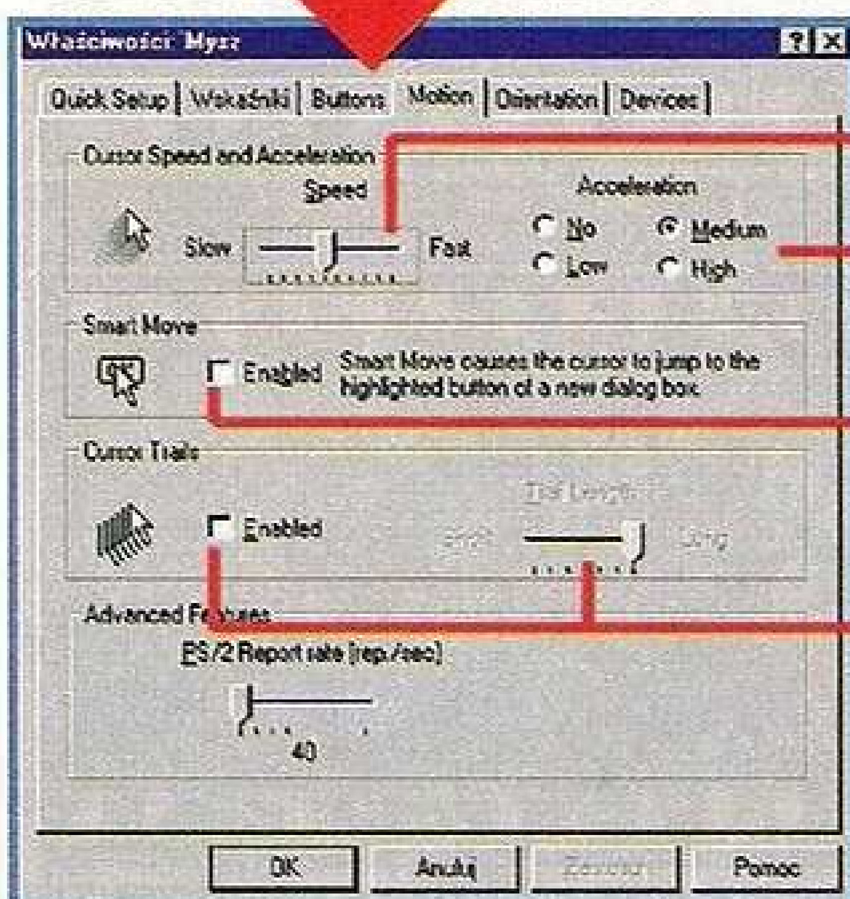


etapem mysiej ewolucji była rolka. Ten niepozorny i, wydawałoby się, niepotrzebny gadżet zrewolucjonizował przeglądanie stron WWW, które – jak wiadomo – potrafią być niemiłosiernie długie. A tutaj wystarczy pokręcić i już jesteś w odpowiednim miejscu, bez potrzeby przesuwania myszy. Później ktoś zauważył, że strony potrafią być także za szerokie. Spowodowało to domontowanie do biednego „gryzonia" kolejnej części w postaci jeszcze jednej rolki, tym razem przesuwającej ekran w poziomie. Wydaje ci się, że to już koniec możliwości myszki? Oczywiście jesteś w błędzie, „gryzonia" można bowiem wyposażyć we wszystko. Zdarzają się modele posiadające czytniki linii papilarnych (to dla osób uwielbiających zabezpieczać swoje dane, zgodnie z zasadą z X-FILES: Trust No One) czy gniazdo na karty pamięci SmartMedia (dla cyfrowych fotografów). Spragnionym wrażeń graczom i internautom firma Logitech zaoferowała mysz o wdzięcznej nazwie iFeel Mouse. Jest to pierwsza konstrukcja z dołączoną funkcją wstrząsów. Brzmi to trochę dziwnie, ale wyobraź sobie mysz, która drży w momencie, kiedy najeżdżasz kursorem na ikonę. Oczywiście, możesz dowolnie skorygować stopień wstrząsów bądź je po prostu wyłączyć. W przyszłości w Internecie mają pojawić się też specjalne sklepy, na stronach których będzie można poczuć fakturę materiału właśnie przy pomocy myszki. Obecnie brakuje jeszcze oprogramowania, które wykorzystywałoby nową technologię. Natomiast akcentowanie opcji przy pomocy drżenia może doskonale wspomóc pracę osób mających kłopoty ze wzrokiem.

TiPSY

Tresura myszki

■ Do ustawiania parametrów myszy standardowo używa się znajdującego się w Panelu sterowania programiku o wdzięcznej nazwie Mysz. Po uruchomieniu ukaże się ekran umożliwiający zmodyfikowanie dwóch podstawowych funkcji. Pierwsza z nich określa, który przycisk będzie pełnił funkcję lewego, a który prawego przycisku.
■ Druga ustala szybkość dwukrotnego kliknięcia. Ustawione przez siebie wartości możesz od razu przetestować na pudełku ze śmiesznym pajacykiem. Druga zakładka przeznaczona jest dla osób uwielbiających dostosowywać Windows do swoich upodobań. Korzystając z ogromnej kolekcji kursorów w Internecie, możesz podmienić zwyczajną, nudną strzałeczkę.
■ Możesz także zapisać kilka różnych schematów, np. na każdy dzień tygodnia. Ostatnia zakładka służy do określenia szybkości przesuwania kursora. Także na niej znajdziesz pomocną dla niedowidzących opcję pokazywania śladu wskaźnika. Standardowe oprogramowanie w Windows jest bardzo ubogie i nie potrafi nawet obsłużyć trzeciego przycisku. Tutaj będziesz musiał posłużyć się programem dostarczanym przez producenta wraz z myszą.



Na pewno zechcesz zmienić szybkość poruszania się kursora myszki

Czasami możesz też uaktywnić dodatkowe przyspieszenie ruchu kursora

Włączenie tej opcji spowoduje, że wskaźnik sam będzie najeżdżał na domyślny guzik (np. OK)

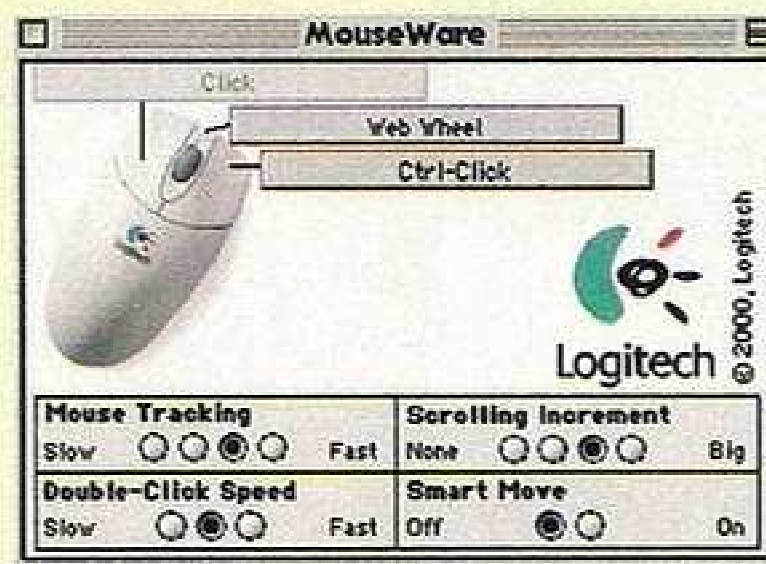
Możesz też zażyczyć sobie, aby myszka pozostawiała za sobą znikający ślad

Nowy pupil – to bardzo proste

Wymiana myszki na nową trwa dosłownie kilka minut i nie powinna sprawić ci żadnego kłopotu. Od czego zacząć? Najlepiej od pozbycia się starego „gryzonia". Jeśli korzystałeś ze standardowych sterowników Windows, nie musisz nic robić. Jeśli natomiast poprzednia mysz miała swój własny programik, musisz go odinstalować. Możesz to zrobić, uruchamiając plik „Uninstall" w jego katalogu lub skorzystać z „Usuń programy" w Pulpicie sterowania. Teraz możesz wyłączyć komputer i zainstalować nową myszkę. W przypadku myszki USB możesz to zrobić bez wyłączania komputera. Jeśli myszka, korzystająca z nowego gniazda, nie została automatycznie wykryta, być może konieczne będzie uruchomienie stosownej opcji w BIOS'ie. Gdy umieścisz już wtyczkę w gnieździe, sprawdź, czy twoja mysz ma przełącznik określający, z ilu przycisków chcesz korzystać (zazwyczaj jest on oznaczony 2-3 lub MS-PC) i ustaw go na odpowiednią wartość. Teraz już możesz uruchomić komputer. Windows automatycznie wykryje nowe urządzenie i zainstaluje sterowniki. Jeśli chcesz korzystać z zaawansowanych funkcji myszy, pozostaje ci jedynie zainstalować program dostarczony przez producenta... i gotowe. Możesz nareszcie rozpocząć testowanie nabytku.

Nowe „gryzonie", wykonane w technologii optycznej, powoli przejmują pałeczkę na rynku myszek komputerowych. Na razie niektórych klientów odstraszają ich dosyć wysokie ceny. Pozostaje więc czekać na obniżki bądź kupić tańszą (i niewiele gorszą) mysz mechaniczną.

Dodatkowe możliwości





Większość posiadaczy PC kupuje obecnie myszki posiadające minimum trzy przyciski oraz jedną lub dwie rolki. Aby jednak wykorzystać wszystkie możliwości wynikające z dodatkowych gadżetów, potrzebne jest odpowiednie oprogramowanie. Przy użyciu standardowego sterownika z Windows myszka nie ujawni swoich nowych możliwości.

Najczęściej możesz ustawić sposób reakcji programów na kliknięcie prawym i środkowym przyciskiem myszki lub szybkość przesuwania zawartości ekranu rolkami myszki. Poza tym użycie wybranego jednego przycisku lub kilku może uaktywniać wybrany program albo... uruchamiać powiększenie ekranu.

Niektóre specjalne funkcje działają tylko i wyłącznie z przeglądarką internetową – pojawia się dodatkowe okienko z wyborem kilku adresów w Sieci, poleceniami: strona do tyłu, przeładuj stronę itp. Wybór dostępnych opcji zależy od producenta oprogramowania.

Ceny, ceny...

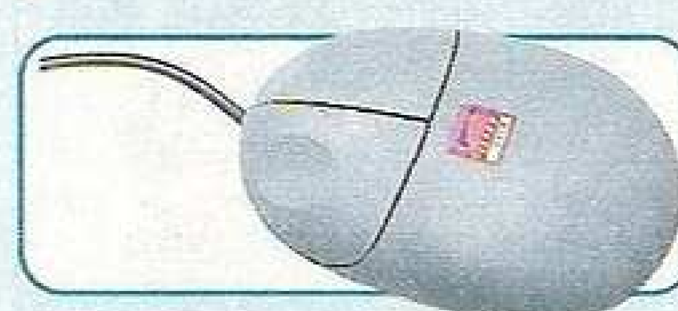
Najtańszą myszkę możesz kupić już za kilkanaście złotych. „Gryzoń" renomowanej firmy to wydatek rzędu kilkudziesięciu złotych. Najbardziej wyszukane modele mogą jednak kosztować ponad 400 zł!

Arowana Ice PS/2	***około 15,00 zł***
A4 Tech	***około 42,00 zł***
A4 Tech 4D	***około 64,00 zł***
Logitech Pilot Mouse	***około 38,00 zł***
LogitechPS/2 „S48"	***około 68,00 zł***
Logitech 2 przyciski	***około 40,00 zł***
Microsoft Intellimouse	***około 100,00 zł***
Logitech MouseMan+	***około 280,00 zł***
Logitech (radiowa)	***około 300,00 zł***
Trackball Logitech TrackMan Marble Plus	***około 430,00 zł***
Podkładka pod mysz	***od 6 do 40 zł***

Myszki lubią konsole!



Do zabawy w gry na Dreamcasta może się przydać taki ładny gryzoń



Mysz dla konsoli Playstation. Niestety, przydatna tylko przy niewielu grach

Mysz jest przedmiotem kojarzącym się przede wszystkim z PC. W ostatnim czasie pojawiły się jednak także konsolowe „gryzonie". Najpopularniejsze są te przeznaczone dla konsoli **Playstation**. Niestety, ilość gier, które mogą być przez nie obsługiwane, okazuje się znacznie ograniczona. Taką opcję zabawy posiada COMAND & CONQUER. Konsola **N64** nie doczekała się jeszcze swojej myszy. Posiada ją natomiast **Dreamcast**. „Gryzoń" Segi jest przede wszystkim idealny do surfowania po Internecie. Na rynku pojawiła się też mysz Sony przeznaczona dla **PS2** i wyposażona w złącze USB. Także Microsoft nie pozostaje w tyle i nosi się z myślą wprowadzenia do sklepów myszy przeznaczonej do zabawy z **X-Box**. Informacje na jej temat pojawiły się na oficjalnych stronach produktu, jednak wygląd i parametry techniczne pozostają nadal tajemnicą.

Tekst: Krzysztof Adamczyk, R.J. „Yackoo". Zdjęcia: materiały prasowe producentów, archiwum Wydawnictwa H. Bauer



Uwaga! Akcja! Kręcimy! Oto początek twojej reżyserskiej kariery

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy LEGO możecie wygrać 4 zestawy klocków Lego! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 24 V 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i wymienią tytuły co najmniej trzech filmów wyreżyserowanych przez Stevena Spielberga.

WERSJA POLSKA

Domowy reżyser

INFO

Więcej, więcej klocków



Zestaw startowy to dopiero początek zabawy. Można ją bowiem uatrakcyjnić, dokupując dodatkowe zestawy, które zawierają np. obrotowe, przesuwające się przy pomocy elektrycznego silniczka tło, dające złudzenie poruszania się śmigłowca (**zestaw „Kulisy filmu" nr 1351, ok. 230 zł**). Inne posiadają zestawy „kaskaderskie" pozwalające wyrzucać w górę pojedyncze ludziki czy samochody (**„W krainie efektów specjalnych" nr 1353, ok. 80 zł**). Miniaturową ekipę filmową można wzbogacić o dodatkowych kamerzystów, aktorów czy np. zamykającą się i otwierającą paszczę dinozaura umieszczoną na wysięgniku (**„W paszczy dinozaura" nr 1354, ok. 40 zł**). Fani filmów przygodowych mają do dyspozycji zestaw z zapadającymi się chodnikami i ludzikiem ubranym w stylu Indiany Jones'a (**„W świątyni ciemności" nr 1355, ok. 25 zł**). Największe wrażenie robi jednak wybuchający bank, który rozpada się przed kamerą (**„Pirotechnika" nr 1352, ok. 120 zł**)!

Program służy nie tylko do montowania filmików, ale posiada także kilka dodatkowych funkcji. Możesz dzięki niemu np. nauczyć postaci chodzić. Poniższa sekwencja pochodzi z filmiku instruktażowego nakręconego przy jego użyciu



Jaki piękny dzień, chyba najwyższy czas wyruszyć na ryby



Wtem z głębin morskich sunie ku łodzi jakiś złowrogi cień...



... który okazuje się ogromnym rekinem. Oj, chyba jest głodny!



Podpływa coraz bliżej i ostrzy olbrzymie zębiska. Kto pomoże rybakom?



Są jednak pewne sposoby. Np. dobra, tłusta przynęta na haczyku...



Teraz można śmigać za ciągnącym kuter rekinem jak na nartach wodnych

Do czego to wszystko służy?



Co to za film bez tytułu? Możesz wybrać ładną czcionkę i kolor

Viewer to ekran u góry menu. Tutaj masz możliwość podejrzeć obrazki, które nagrałeś dzięki kamerze Lego. Pod tym oknem znajdują się uporządkowane klatki twojego filmu



Efekty specjalne, takie jak deszcz, pożar czy krzyczący tłum? Nic prostszego!

W katalogu odgłosów masz do wyboru 157 dźwięków

Jedno z 30 możliwych przejść zagwarantuje płynność kadrów

Muzyka jest jednym z najważniejszych elementów filmu. Także twojego

Zestaw Lego Studios umożliwia rozpoczęcie kariery reżysera. Co ciekawe, jest on firmowany przez samego Stevena Spielberga, którego podpis widnieje na pudełku. Oprócz samych klocków do zabawy konieczne jest także posiadanie komputera i odrobiny wolnego miejsca. Zabawę należy zacząć od instalacji oprogramowania i podłączenia kamery. Pamiętaj, że twój komputer musi być wyposażony w złącze USB, bo bez tego nie uda ci się uruchomić zestawu. Dołączone oprogramowanie zmienia twojego peceta w miniwytwórnię filmową, dzięki której można nakręcić i zmontować domową produkcję. Oczywiście główne role w filmie zagrają odpowiednio przygotowane ludziki. W zestawie znalazła się także scenografia (też z klocków) pozwalająca na kręcenie specjalnych scen zapadających się ulic czy budynków niszczonych przez wielką Godzillę.

Własny film – jak zacząć?

Oczywiście od scenariusza! Tutaj zestaw daje ci pełną dowolność. Jeśli nie chcesz wymyślać od podstaw nowej historii, możesz nakręcić film o Godzilli. Jeżeli jesteś jednak gotowy do skoku na głęboką wodę, to podręcznik poprowadzi cię „za rękę" po świecie filmu. Znajdziesz w nim opisy poszczególnych etapów tworzenia filmu. Oczywiście najważniejszy jest pomysł, na-

Godzilla z zestawu Lego szykuje się do występu przed kamerą



Reżyser Steven Spielberg przy pracy. Kręci „Jurassic Park 3"?

stępnie należy pomyśleć o doborze bohaterów i stworzyć scenariusz. Podręcznik zawiera gotowe formularze, które możesz skserować, a potem uzupełnić własnym scenariuszem oraz dialogami czy efektami specjalnymi przewidzianymi dla poszczególnych scen. W podręczniku znajdziesz też ciekawostki ze świata filmu. Kiedy już wszystko obmyślisz, możesz wziąć się za budowę dekoracji i przygotowanie planu. Wszystko należy zbudować z klocków, jeśli nie masz ich w domu zbyt wiele, możesz skorzystać z tych dołączonych do zestawu (zawierają one wiele ciekawych elementów, np. pękającą drogę z lawą pod spodem). Podręcznik zawiera też wiele cennych rad pomagających stworzyć murawę boiska czy powierzchnię planety, które wykorzystasz w kręconym przez siebie filmie.

Krok po kroku



Na 104 stronach podręcznika zgromadzono najważniejsze informacje

Pierwszy klaps

Po zakończeniu przygotowań możesz wreszcie uruchomić program do produkcji filmów. Niestety, pracuje on tylko w rozdzielczości 800x600 i nie wykorzystuje większych rozdzielczości oferowanych przez nowsze monitory. Po jego uruchomieniu ekran zostanie podzielony na kilka części. Najbardziej rzuca się w oczy umieszczone po lewej stronie menu, które w zależności od przełączonej zakładki służy do podglądu filmu. Parametry obrazu można wyregulować standardowymi suwakami. Przy pomocy programu można nagrywać filmy na dwa podstawowe sposoby: pierwszy to klasyczne kręcenie pojedynczych scen, a następnie ich montaż w jedną całość. Drugi sposób wykorzystuje metodę animacji poklatkowej, kiedy to w każdym ujęciu fotografuje się tylko jedną klatkę, następnie przesuwa się postać o pewną odległość i robi kolejne ujęcie. W ten sposób produkuje się niektóre filmy animowane (np. „Uciekające kurczaki"). Po nakręceniu wszystkich scen można przystąpić do montażu. Do tego służy ekran edycji pozwalający dowolnie „zlepiać" poszczególne ujęcia. Tutaj także możesz dodać odgłosy (nagrane samodzielnie bądź dobrane z biblioteki programu) i muzykę (skorzystaj z zasobów programu bądź dograj swój ulubiony kawałek z płyty CD). Potem wystarczy umieścić na swoim miejscu tytuł, obsadę oraz napisy końcowe i można zapraszać przyjaciół na uroczystą premierę. Film można też wysłać znajomym pocztą elektroniczną. Autorzy podręcznika ostrzegają jednak, by nie robić tego bez zgody odbiorcy: filmy zajmują bowiem często więcej niż 4 MB. Jak na polskie warunki (ściąganie kilku MB przez modem trwa bardzo długo, a impulsy lecą...) to za dużo, lepiej więc darować sobie tę opcję.

Program jest prosty w obsłudze. Wszystkie czynności opisano ikonkami przedstawiającymi ludziki Lego, więc nie można pomylić opcji. Czasami przeszkadza tylko brak możliwości powiększenia okienka podglądu. Do kupna zniechęcają też duże wymagania sprzętowe oprogramowania (Pentium 233, 32MB RAM, 4 MB pamięci na karcie, 200 MB HD) i konieczność posiadania złącza USB obsługiwanego przez Win. 98/ME. Podstawową zaletą zestawu jest natomiast to, że wszystkie instrukcje, książeczki i samouczek zostały przetłumaczone na język polski. Jeśli więc twój komputer spełnia wymagania sprzętowe, nie ma co się wahać. Czeka cię wiele chwil dobrej zabawy.

Hollywood w zasięgu ręki



Spielberg jako figurka Lego poprowadzi cię przez tajniki programu



Dzięki ilustrującym zasady działania programu filmikom i komentarzom szybko nauczysz się reżyserować

PC | PSX | N64 | DC | PL

Lego & Steven Spielberg MovieMaker Set

Program Do Robienia Filmików

Lego Studios | ok.800 zł

Wspaniały program o wspaniałych możliwościach. Dzięki niemu kariera reżysera filmowego stanie przed tobą otworem

5

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: materiały Lego

Porady PC

Pierwsza pomoc

Pięknie skonfigurowany i bezbłędnie działający Windows jest marzeniem każdego posiadacza peceta. Niestety, okienka znane są ze swojej awaryjności. Co więc zrobić, kiedy odmówią posłuszeństwa?

Ponowna instalacja Windows pomoże usunąć wszelkie problemy, ale jest bardzo czasochłonna

Wyobraź sobie taką sytuację: musisz natychmiast skorzystać z komputera. Biegniesz do pokoju, włączasz PC, a tu system informuje cię o błędzie. Nie ma co panikować, pozostaje ci jedynie zakasać rękawy i wziąć się do roboty. Od czego zacząć? Najlepiej od rzeczy oczywistych. Najpierw sprawdź wszystkie kable, czasem błędy może powodować np. obluzowana wtyczka od drukarki czy źle włożony kabel telefoniczny. Następnie zastanów się, kiedy ostatni raz korzystałeś z komputera i czy wszystko wtedy działało poprawnie. Pomyśl, jakie oprogramowanie instalowałeś lub deinstalowałeś. Czy ściągałeś coś z Sieci? Po określeniu ewentualnej przyczyny awarii pozostaje ci spróbować pozbyć się problemu.

Denerwujący ScanDisk

Zapewne niejednokrotnie spotkałeś się z niebieskim ekranem programu **ScanDisk** (1). Uruchamia się on automatycznie za każdym razem, gdy Windows nie zostanie poprawnie zamknięty, niezależnie od tego, czy zostanie wyłączony prąd, komputer zawiesi się czy go po prostu zresetujesz bez zamykania systemu. Mimo że działanie ScanDisku może być dosyć irytujące, zwłaszcza przy dużych dyskach, jednak jest on potrzebny. Podczas swojej pracy może wykryć i usunąć praktycznie wszystkie błędy czy niepotrzebne pliki tymczasowe (temp).



Sprawdzenie dużego dysku może zająć nawet kilka minut, jednak warto uzbroić się w cierpliwość

„Kochany" program

Czasami Windows tak bardzo przywiązuje się do jakiegoś programu, że po jego deinstalacji wykazuje błąd podczas uruchamiania komputera. Wiąże się to z tym, że program lub jego część automatycznie uruchamiał się przy każdym restarcie Windows. Po jego usunięciu system stara się go uruchomić i, nie znajdując odpowiedniego katalogu, wyświetla komunikat o błędzie. Są różne sposoby na likwidację tego stanu. Można się poddać i ponownie zainstalować program, ale to raczej bezsensowne rozwiązanie.

- Najprościej jest wyłączyć automatyczne uruchamianie tego programu. Najlepiej użyć programu **Narzędzia konfiguracji systemu**. Znajduje się on w katalogu **Windows/System w pliku o nazwie msconfig.exe**. Możesz go także uruchomić, wybierając **Informacje o systemie** z menu **Start/Programy/Akcesoria/Narzędzia systemowe**, a następnie odpowiednią opcję z menu **Narzędzia**.
- Na pierwszej zakładce **Ogólne** zaznacz opcję **Uruchomienie selektywne** (standardowo zaznaczone jest Uruchomienie normalne), a następnie zmień zakładkę na

Autostart. W okienku ukaże się lista programów uruchamianych przy każdym włączeniu Windows. Wystarczy znaleźć niefortunny program i odhaczyć go z lewej strony (tak, aby obok niego pozostał pusty kwadracik). Teraz pozostaje już tylko wcisnąć OK i pozwolić, aby program dokonał restartu komputera. Problem powinien zniknąć. W podobny sposób można także pozbyć się niechcianych programików (takich jak np. RealTray), które uruchamiają się razem z Windows.

■ Drugi sposób jest o wiele trudniejszy i wiąże się z modyfikacją rejestru, dlatego nie polecamy go początkującym użytkownikom. Po uruchomieniu **Edytora Rejestru** wyszukaj wiersz o nazwie **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run**. Po jego otwarciu ukażą ci się klucze odpowiedzialne za uruchamianie określonych programów. Teraz wystarczy skasować wiersz odpowiedzialny za określony program. Po restarcie Windows nie powinien się już do niego odwoływać. Uwaga! Przed dokonywaniem jakichkolwiek modyfikacji rejestru ZAWSZE wykonuj kopię modyfikowanego klucza. Najlepiej robić to, korzystając z opcji **Eksportuj plik rejestru** w menu **Rejestr** programu **Edytor Rejestru**.

Uwaga!

● Redakcja Click! nie bierze odpowiedzialności za twoje działania. Nieumiejętne modyfikacje BIOSU, rejestru oraz plików w katalogu Windows mogą unieruchomić twój komputer lub system. Dlatego nigdy nie wykonuj operacji ani nie przestawiaj opcji, których przeznaczenia nie jesteś pewien!

● Jeśli modyfikujesz jakieś pliki, zawsze wykonuj ich kopie. Staraj się dokładnie zapamiętywać (najlepiej zapisuj) wszystkie swoje działania. Bardzo często wystarczy z powrotem wyłączyć jakąś opcję, by komputer znowu funkcjonował poprawnie. Kiedy twoje działania przyniosły niepożądane efekty, a nie pamiętasz, jakich zmian dokonałeś w BIOS, zawsze możesz się wycofać, używając opcji przywracającej ustawienia producenta (uruchamiając Load Bios Defaults). W przypadku Windows może okazać się niezbędna ponowna instalacja systemu operacyjnego.



Dyskietka startowa pomoże ci uruchomić komputer w przypadku awarii systemu znajdującego się na twardym dysku

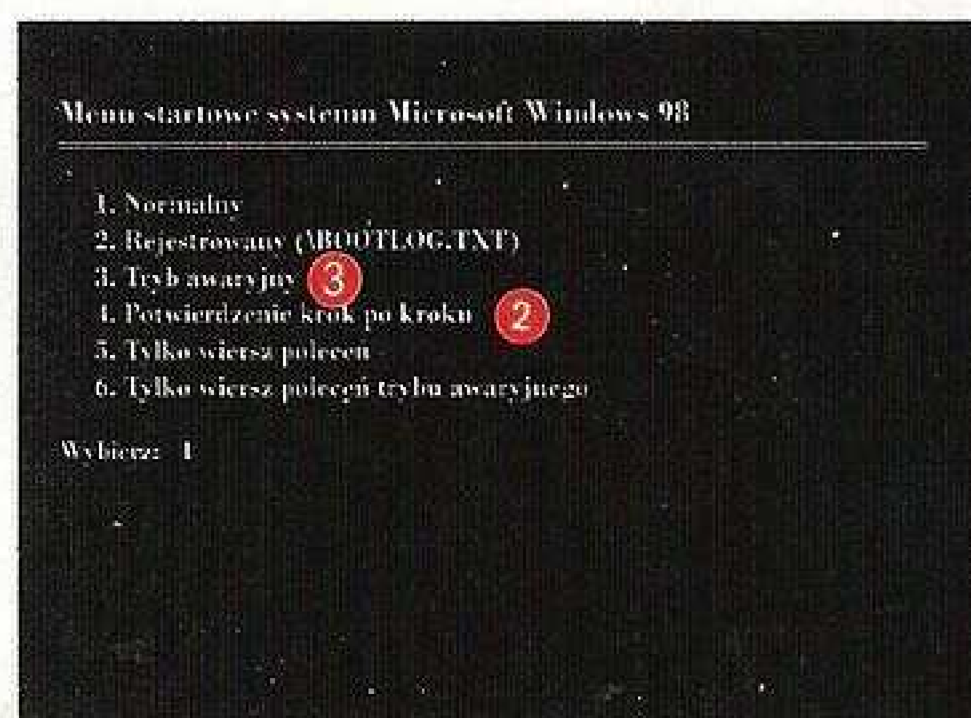
Dyskietka startowa

Przy naprawianiu błędów w Windows przydaje się jedna prosta rzecz. Jest to dyskietka startowa z podstawowymi elementami systemu, narzędziami i sterownikami do CD-ROM'u. Można ją utworzyć podczas instalacji Windows, jednak jeśli nie dopełniłeś wtedy tego obowiązku, nie musisz się martwić. Możesz to zrobić w każdym momencie.

■ Wystarczy uruchomić **Dodaj/Usuń programy** w **Panelu sterowania** (Panel sterowania znajdziesz w menu **Start**, folder **Ustawienia**). Następnie wybierz znajdującą się w prawym, górnym rogu zakładkę z napisem **Dysk startowy**. Teraz wystarczy już tylko wcisnąć **Utwórz dysk** i włożyć czystą dyskietkę. Po chwili Windows zgra na nią wszystkie potrzebne pliki. Po uruchomieniu komputera z dyskietki startowej otrzymasz do wyboru trzy opcje. Pierwsza z nich uruchamia komputer z obsługą CD-ROM'u (przydaje się wtedy, kiedy chcesz zainstalować system z płyty), druga nie instaluje sterowników czytnika, trzecia to po prostu pomoc. Za każdym razem zostanie utworzony specjalny, wirtualny dysk, na którym znajdą się narzędzia niezbędne do instalacji systemu.

Tryb awaryjny

Windows posiada bardzo ciekawą opcję, której nie wykorzystuje się podczas normalnego użytkowania komputera. Jest nią menu startowe. Uruchamia się je, wciskając przycisk **F8** podczas restartu komputera. Pozwala ono między innymi na wystartowanie komputera od razu w trybie DOS (przydaje się, gdy wiesz, że Windows już w ogóle nie działa), uruchomianie krok po kroku lub w trybie awaryjnym. Jeśli wybierzesz opcję krok po kroku ❷, Windows zapyta cię, czy wykonać poszczególne etapy uruchamiania systemu.

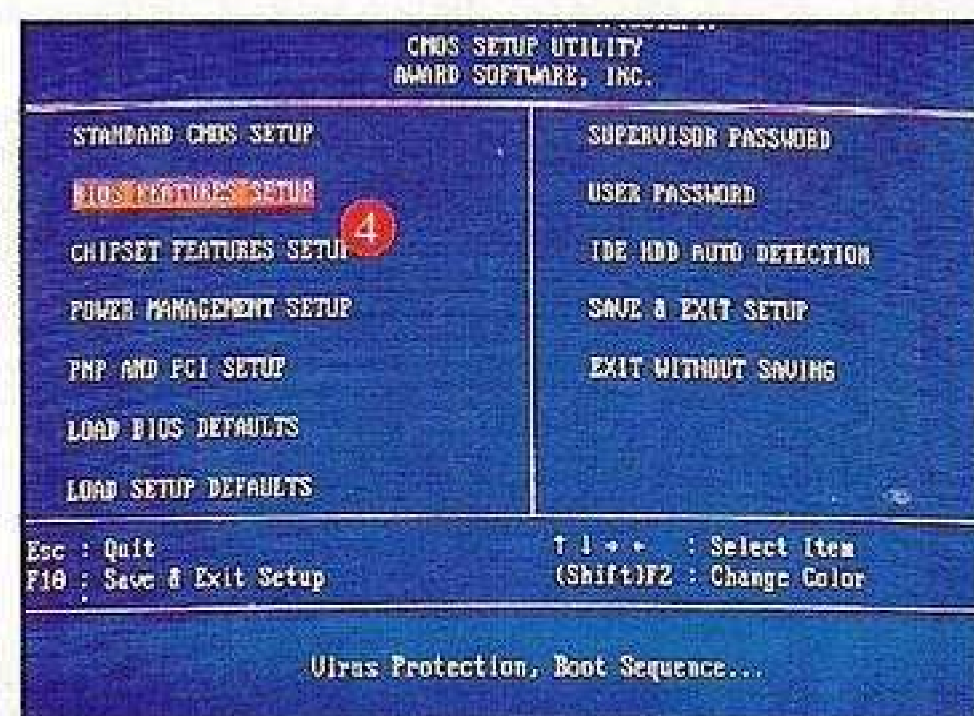


Dzięki temu menu możesz sam decydować, jakie programy i elementy systemu mają być wczytane przy starcie

Dzięki temu można wykryć sterownik bądź program powodujący błąd w systemie.

■ Opcja **Tryb awaryjny** ❸ uruchamia „goły" Windows w bezpiecznym trybie. W tym trybie nie są uruchamiane sterowniki do większości urządzeń, takich jak skaner czy CD-ROM oraz nie działa spora część programów. Windows startuje w minimalnej rozdzielczości i liczbie kolorów, można jednak bez problemu korzystać z opcji konfiguracyjnych umieszczonych w Panelu sterowania. Po jego uruchomieniu można usunąć niewłaściwe czy powodujące błędy sterowniki lub programy. Aby wyjść z trybu awaryjnego, wystarczy wybrać opcję **Zamknij** z menu **Start**, a następnie **Uruchom ponownie**. Kolejne uruchomienie Windows nastąpi już w normalnym trybie. Aby powrócić do trybu awaryjnego, wystarczy jeszcze raz zresetować komputer i jednocześnie wciskać przycisk F8.

Mieszamy w BIOS-ie



Niewłaściwe ustawienie paramaterów BIOS może skończyć się spaleniem podzespołów komputera

Aby zainstalować od nowa system, bardzo często konieczne jest uruchomienie komputera z dysku innego niż standardowe C:>. Zazwyczaj w tym celu konieczna jest drobna modyfikacja w ustawieniach **BIOS (Basic Input Output System)**. Jest to specjalny układ zajmujący się obsługą całego sprzętu zainstalowanego wewnątrz twojego komputera. Niektóre parametry jego pracy można samodzielnie modyfikować, używając tzw. **Setupu**, czyli odpowiedniego programiku. Nie szukaj go jednak na twardym dysku twego komputera, gdyż jest on umieszczony w pamięci ROM na płycie głównej. Z tego powodu możesz wywołać go jedynie przy uruchamianiu komputera. Wystarczy, że chwilę po włączeniu zasilania wciśniesz klawisz **Del** (przeważnie na ekranie pojawia się odpowiedni komunikat u dołu ekranu).

HDD Sequence SCSI/IDE First: IDE
Boot Sequence ❺ CDROM,C,A
Boot Up Floppy Seek : Disabled

Zmiana kolejności sprawdzania napędów w poszukiwaniu systemu umożliwia uruchomienie PC z płyty CD

Quit Without Saving (Y/N)? N

Jeśli omyłkowo zmieniłeś także inne ustawienia, zawsze możesz opuścić Setup bez zapamiętywania zmian

■ Jeśli z jakiś przyczyn nie chcesz uruchamiać sytemu z twardego dysku, pozostaną ci dwie możliwości: stacja dyskietek lub napęd CD-ROM. Pierwszy wariant przydaje się wtedy, kiedy przed instalacją systemu zamierzasz wykonać jakieś operacje na twardym dysku (np. formatowanie). Jeśli chcesz tylko zainstalować system, spokojnie możesz uruchomić komputer z dysku CD-ROM. Odpowiednie opcje znajdziesz w **BIOS Features Setup** ❹. W linii **Boot Sequence** ustaw **CD-ROM, C, A** ❺ dla startu z CD-ROM lub **A, CD-ROM, C** dla startu ze stacji dysków. Następnie wybierz **Save & Exit Setup** i włóż do odpowiedniego napędu nośnik, aby móc rozpocząć instalowanie systemu.

Reinstalacja Windows

Kiedy zawiodą już wszystkie środki, możesz zdecydować się na ostateczność, czyli ponowne zainstalowanie systemu operacyjnego. Jest to dosyć nieprzyjemny i długotrwały (w ekstremalnych przypadkach zajmuje nawet kilka godzin) proces. Reinstalację możesz wykonać na dwa podstawowe sposoby.

■ Pierwszy – to zainstalowanie nowego systemu na już istniejącą wersję. Jest to szybszy i prostszy sposób. Podczas instalacji Windows przejmie wszystkie ustawienia ze starszej wersji. Dzięki temu nie będziesz musiał od nowa instalować wszystkich urządzeń i programów. Niestety, przy tej metodzie pozostają wszelkie obciążenia, między innymi niepotrzebne sterowniki czy zapchany plik rejestru.

■ Drugą metodą jest instalacja na czysto (najlepiej poprzedzona formatowaniem twardego dysku). Wiąże się ona niestety z koniecznością instalowania od początku wszystkich sterowników i większości programów. Aby rozpocząć instalację systemu, wystarczy uruchomić plik Setup znajdujący się na płycie z Windows. Można zrobić to w Windows lub – gdy system padł – w DOS lub poprzez dyskietkę startową.

Drogocenne dane

Windows może paść w każdej chwili. Aby uchronić się przed najgroźniejszym skutkiem takiej sytuacji, czyli utratą danych, warto co jakiś czas robić kopię awaryjną najistotniejszych plików. Do tego celu można wykorzystać nawet zwyczajną stację dyskietek. Wprawdzie pojedyncza dyskietka oferuje dosyć małą pojemność, ale kilka sztuk powinno wystarczyć ci do zabezpieczenia najważniejszych danych.



Instalacja Windows wraz z oprogramowaniem może zająć nawet kilka godzin, jednak jeszcze gorsza od straconego czasu jest strata danych

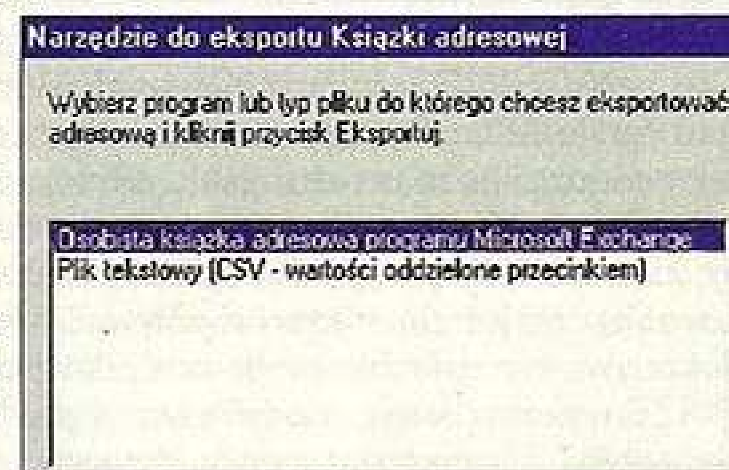


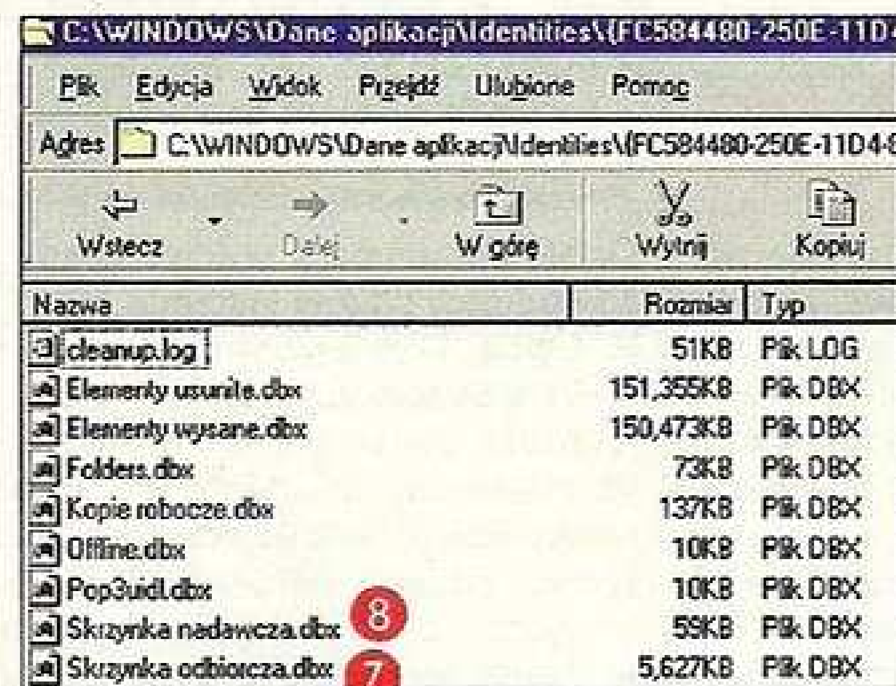
Gdy twój komputer odmówi współpracy, nie pozostaje ci nic innego, jak uzbroić się w cierpliwość i zabrać się za jego mozolną naprawę

Outlook-Książka adresowa

By zabezpieczyć dane ze skrzynki adresowej, uruchom Outlook Express i otwórz Książkę adresową. Następnie z menu **Plik (File)** wybierz opcję **Eksportuj** i dalej **Książka Adresowa** 6. Podaj miejsce, w którym komputer ma umieścić dane i... gotowe. Trudniej jest natomiast zabezpieczyć same wiadomości. Najpierw ustal miejsce na twardym dysku, w którym zostały one umieszczone. W tym celu otwórz Outlook Express i kliknij prawym przyciskiem myszy na folderze Skrzynka odbiorcza. W menu wybierz **Właściwości** – pojawi się zakładka z nazwą katalogu. Następnie przegraj plik **Skrzynkaodbiorcza.dbx** 7 na dyskietkę. Zazwyczaj pliki z wiadomościami znajdują się w katalogu: **C:\WINDOWS\Dane aplikacji Identities\{ECB7B5C6-8101-11D4-8383-FCCB1E38700C}\Microsoft\Outlook Express.** W ten sam sposób możesz także utworzyć kopię bezpieczeństwa wiadomości umieszczonych w innych folderach, np. **Kopie robocze** czy **Skrzynka nadawcza** 8.







Nazwa	Rozmiar	Typ
cleanup.log	51KB	Plik LOG
Elementy usunięte.dbx	151,355KB	Plik DBX
Elementy wysłane.dbx	150,473KB	Plik DBX
Folders.dbx	73KB	Plik DBX
Kopie robocze.dbx	137KB	Plik DBX
Offline.dbx	10KB	Plik DBX
Pop3uidl.dbx	10KB	Plik DBX
Skrzynka nadawcza.dbx 8	59KB	Plik DBX
Skrzynka odbiorcza.dbx 7	5,627KB	Plik DBX



Stworzenie kopii książki adresowej oraz otrzymanych e-maili umożliwi ci szybkie i łatwe nawiązanie ponownego kontaktu ze znajomymi, nawet po reinstalacji Windows

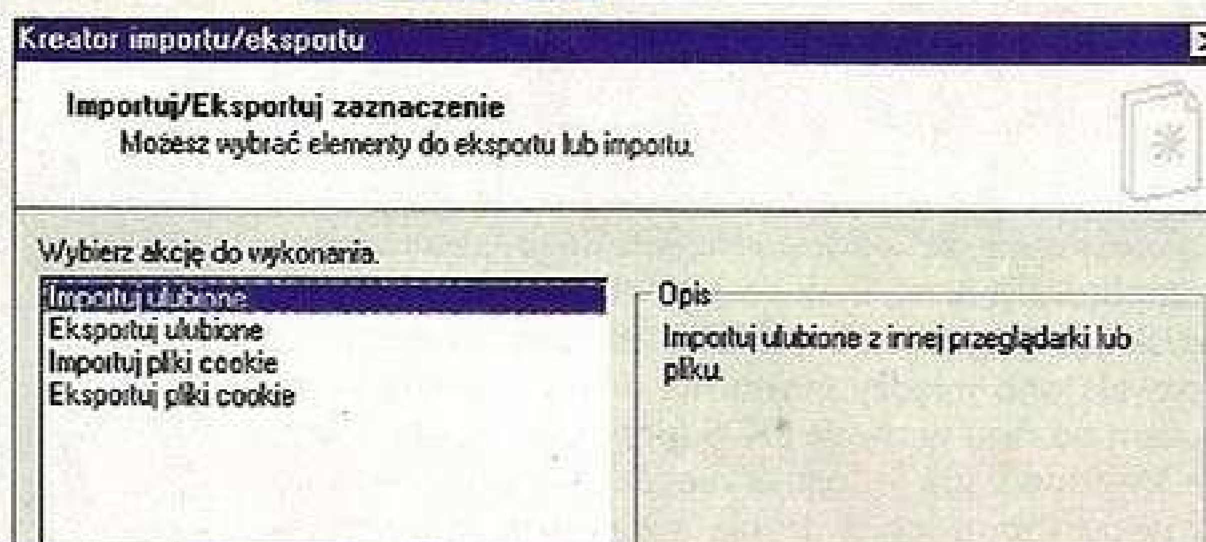
IE-Ulubione strony WWW

O wiele łatwiej jest zabezpieczyć adresy stron WWW umieszczone w menu **Ulubione** w Internet Explorerze. Należy uruchomić opcję **Importuj i Eksportuj** 9 z menu **Plik** i wybrać, który element chcesz wyeksportować (zaznacz **Eksportuj ulubione**). Potem określ, które adresy stron chcesz wyeksportować 10, kliknij **Dalej** i podaj katalog, w którym ma zostać umieszczona kopia. Teraz wystarczy wcisnąć **Zakończ** 11.

Jeśli chcesz to zrobić w DOS (np. po awarii systemu), skopiuj na dyskietkę katalog **Ulubione** z katalogu Windows na dysku C.

W ten sposób możesz też przenieść adresy stron WWW na inny komputer, np. kolegi. Unikniesz w ten sposób ich mozolnego przepisywania.







Dzięki kopii adresów Ulubionych stron WWW nie będziesz potem musiał ich szukać w sieciowych wyszukiwarkach

Tekst: Krzysztof Adamczyk

real-istyczne symulatory w real-lnych cenach

RADICA:













Możesz podsłuchiwać na odległość
Zasięg 23 metry

Szukaj w sieci sklepów

real

Do you speak English?
http://slowniki.onet.pl

Ciekawą usługę przygotowali dla internautów właściciele portalu Onet. Serwis został wzbogacony o niezwykle przydatnego tłumacza słówek oraz prostych zwrotów. Teraz możesz je tłumaczyć z angielskiego oraz niemieckiego na język polski i odwrotnie. W dalszych planach słownik ma być rozszerzony o kolejne języki (francuski i włoski), powiększony zostanie też zasób słownictwa. Na razie w jego bazie znajduje się ok. 150 tysięcy haseł.

Narzędzie jest na tyle sprawne, że z powodzeniem radzi sobie nawet z dość wyszukanymi słowami, a jego dodatkową zaletą jest to, że połączono je od razu z wyszukiwarką internetową. Dzięki temu bez problemu można poszukać czegoś na dany temat w Sieci.





O prezydencie wiemy wszystko
http://www.prezydent.pl



Co ty wiesz o swoim prezydencie? Tak mógłby zapytać na przykład nauczyciel na lekcji, pani w sklepie, pan z pieskiem lub ktoś z rodzeństwa. Co wtedy odpowiesz? Oczywiście, że o prezydencie wiesz wszystko i to dzięki Internetowi. Jest bowiem w Sieci taka witryna (**www.prezydent.pl**), na której można przeczytać mnóstwo ważnych i interesujących faktów z życia publicznego i prywatnego tej najważniejszej osoby w państwie.

Prezydencka strona jest bardzo często aktualizowana i zawsze znajdują się tu najświeższe wiadomości oraz zdjęcia. Oprócz tego witryna jest doskonałym miejscem do zaczęcia poszukiwania informacji o innych ważnych osobach w państwie. Jeżeli ciebie lub twoich bliskich gnębi jakiś poważny problem, to ze strony **www.prezydent.pl** możesz wysłać e-maila, którego prezydent z pewnością przeczyta i może nawet ci pomoże.

Witamy w serwerze WWW Prezydenta Rzeczypospolitej Polskiej

WYNIKI WYBORÓW PREZYDENCKICH W 2000 ROKU
UROCZYSTOŚĆ ZAPRZYSIĘŻENIA PREZYDENTA RP
KONFERENCJA "STRATEGIA DLA POLSKI"

Piszesz jak kura pazurem!
http://www.pioro.pl



Pokaż mi, czym piszesz, a powiem ci, kim jesteś. Tak mówi stare przysłowie... a może wcale tak nie mówi, tylko Clickers sam to wymyślił na potrzeby artykułu. Nieważne. Istotne natomiast jest to, że ostatnimi czasy niewiele osób przykłada wagę do tego, jakim narzędziem posługuje się podczas pisania.

Sam pewnie skrobiesz zwykłym jednorazowym długopisem albo, co jeszcze gorsze, stukasz wszystko na klawiaturze komputera. No cóż, technika...

Jest jednak w Internecie miejsce, gdzie ludzie nie zapomnieli jeszcze, czym jest sztuka kaligrafii i jak odpowiednio dobrać pióro, stalówkę, atrament oraz papier, aby napisać coś naprawdę ładnie. Znajdziesz je pod adresem **www.pioro.pl**. Każdy internauta może poczytać tam sobie zarówno o historii pióra, najważniejszych i najstarszych markach, jak i o ostatnich nowinkach w piórowym biznesie. Ci, którzy zapragną powrócić do pisania tym nieco już dzisiaj archaicznym przyrządem, będą mogli sobie od razu takie cacko zakupić. A jeżeli masz „trochę" grosza odłożonego z kieszonkowego, to możesz kupić bardzo ładne, ręcznie wykonane pióro firmy Marlen za, bagatelka, 11 tysięcy złotych.







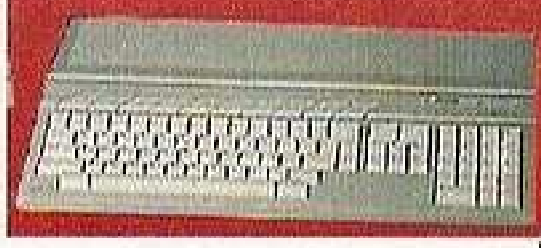
Komputery mają ponad 5000 lat!
http://www.komputer.cuprum.pl

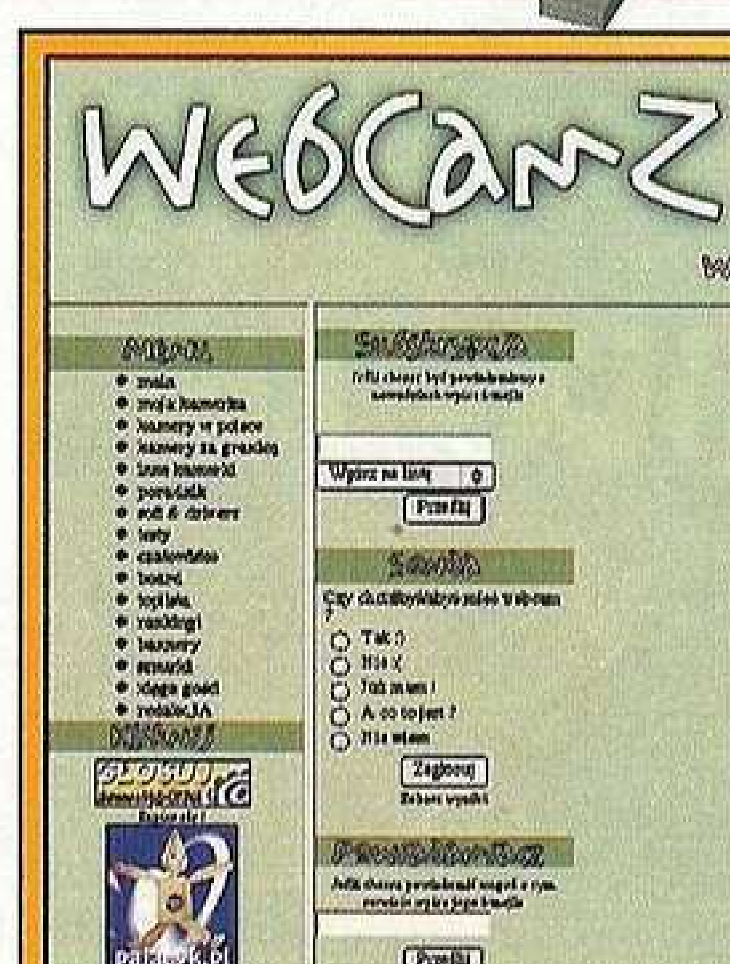


Pewnie nie zdawałeś sobie sprawy, że pierwowzór komputera jest aż tak stary. Pierwsze liczydło, czyli taki najprostszy komputerek, powstał w Babilonii już 3000 lat p.n.e. Potem było z górki. Niespełna 4950 lat później, w roku 1946, amerykańscy uczeni z Uniwersytetu w Pensylwanii uruchomili maszynę liczącą pierwszej generacji – ENIAC.

Te i inne bardzo interesujące fakty z historii komputeryzacji możesz poznać, korzystając ze znakomitej witryny internetowej, którą znajdziesz pod adresem www.komputer.cuprum.pl. Na stronie, oprócz wiadomości historycznych, zamieszczono wiele innych ciekawych i unikatowych materiałów. Można tu, na przykład, poczytać o niezwykle kiedyś popularnych komputerach Amiga i Atari. Dla spragnionych wiedzy praktycznej autor przygotował obszerne działy z poradami dotyczącymi sprzętu komputerowego, czyli „co, jak i do czego podłączyć".



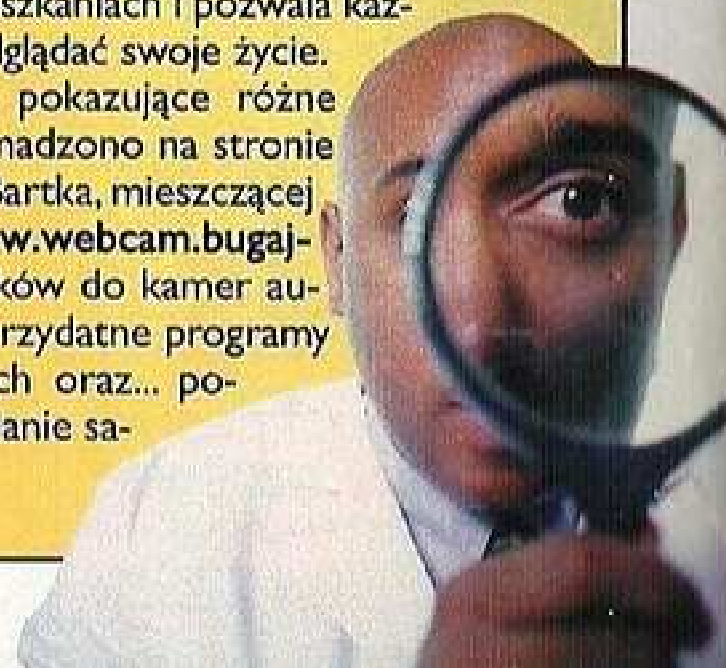




Mania podglądania
http://www.webcam.bugajny.com.pl

Mania podglądania ogarnęła niemal cały świat, a wścibskimi oczami kamer opasana jest już cała Ziemia. Wiele osób umieszcza takie „elektroniczne dziurki od klucza" nawet w swoich mieszkaniach i pozwala każdemu, kto tylko zechce, podglądać swoje życie.

Bardzo ciekawe kamery, pokazujące różne strony Polski i świata, zgromadzono na stronie napisanej przez niejakiego Bartka, mieszczącej się pod adresem **www.webcam.bugajny.com.pl**. Oprócz odnośników do kamer autor udostępnił tutaj także przydatne programy i porady dla początkujących oraz... pozwolił internautom na oglądanie samego siebie.



Delfiny fajne są!
http://www.seaworld.com

W Ameryce jednym z najpopularniejszych sposobów spędzania wolnego czasu jest wizyta w oceanarium. W Polsce niestety nie ma jeszcze takich parków z prawdziwego zdarzenia, więc ci, którzy akurat w najbliższym czasie nie wybierają się do Stanów, mogą zwiedzać je jedynie wirtualnie.

Pod adresem **www.seaworld.com** znajduje się witryna jednego z najpopularniejszych na całym świecie miejsc zabawy i uciechy. Seaworld na Florydzie, bo o nim mowa, jest chyba najchętniej po Disneylandzie odwiedzanym miejscem na Ziemi. Możesz nawet wysłać z niego kartkę internetową (chwaląc się wszystkim znajomym, że byłeś na Florydzie).

A jeżeli będziesz miał szczęście, może uda ci się podejrzeć, jak karmione są delfiny.

Więc chodź, pomaluj mój świat
http://www.coloring.com

Czasami po kilkugodzinnym sieciowym surfowaniu człowiek jest już tak zmęczony i znudzony, że nic nie jest w stanie go zaciekawić ani rozbawić. Setki takich samych stron, które można tylko czytać, a nic nie da się w nich zmienić, mogą rzeczywiście przyprawić o mdłości. Jest jednak w Internecie kilka takich miejsc, które zawsze zaskakują, a po wizycie na nich od razu czujesz się lepiej.

Jedna z nich to witryna **www.coloring.com**, na której znajdziesz wiele śmiesznych obrazków do samodzielnego kolorowania. Postaci tam umieszczone są naprawdę zabawne, a przemalowywanie sprawi ci z pewnością wielką frajdę. Niby zwykła kolorowanka, a jednak...

Jeżeli nawet nie bawią cię tego typu atrakcje, to warto zapamiętać adres tej strony, aby w razie potrzeby mieć czym zabawić młodsze rodzeństwo i zyskać w ten sposób czas na spokojną pogawędkę ze znajomymi.

Dragon Ball w Sieci
http://www.dragonball.frame.pl/

Dragon Ball staje się coraz popularniejszy, a fanów przygód Son Goku przybywa... Nie dziwi więc fakt, że i w Internecie pojawiają się strony poświęcone tej tematyce. Pod adresem **www.dragonball.frame.pl** znajdziesz dużo i jeszcze więcej na ten temat. Są prześliczne tapety dla tych, co nawet odpalając komputer, nie mogą obejść się bez widoku ulubionych milusińskich. Jest przegląd i charakterystyka bohaterów, filmiki i recenzje gier DB. A jak już to wszystko obejrzysz, autorzy strony zapraszają cię do wspólnej zabawy. Możesz wziąć udział w quizie lub porozmawiać z innymi miłośnikami serii. Uciechy na pewno nie zabraknie, bowiem strona jest naprawdę ciekawa i dobrze przygotowana. Jej twórcy wiedzą, co robią. Oby tak dalej.

Filmowe szaleństwo
http://www.foxkids.pl/

Popularny kanał telewizyjny Fox Kid ma także swoją stronę w Internecie. Jej zasoby odkryjesz, wpisując adres **www.foxkids.pl**. Całość podzielono na cztery kategorie: Nasze Filmy, Upominki, Pocztówki Fox Kids oraz Wasza Strefa. Jeżeli chcesz wiedzieć, co słychać u Simpsonów i jak się czuje Spiderman, poczytaj informacje na ten temat w dziale filmów. W Upominkach znajdziesz wygaszacze ekranu i tapety z bohaterami ulubionych seriali. Wśród pocztówek na pewno wybierzesz taką, którą będziesz chciał przesłać kumplowi albo miłośniczce kotów (animowanych). A gdy już to wszystko zrobisz, przejdź do Waszej Strefy, w której możesz zamieścić swój rysunek z ulubioną postacią filmową, opublikować tekst lub wziąć udział w konkursie. A potem wystarczy tylko przejrzeć program telewizji Fox Kids i zasiąść przed telewizorem.

Interesujesz się światem filmu? Odwiedź te strony!

www.e-film.com.pl ★★★★★★

http://film.wp.pl ★★★★★★

www.filmweb.pl ★★★★★★

www.klaps.prv.pl ★★★★☆☆

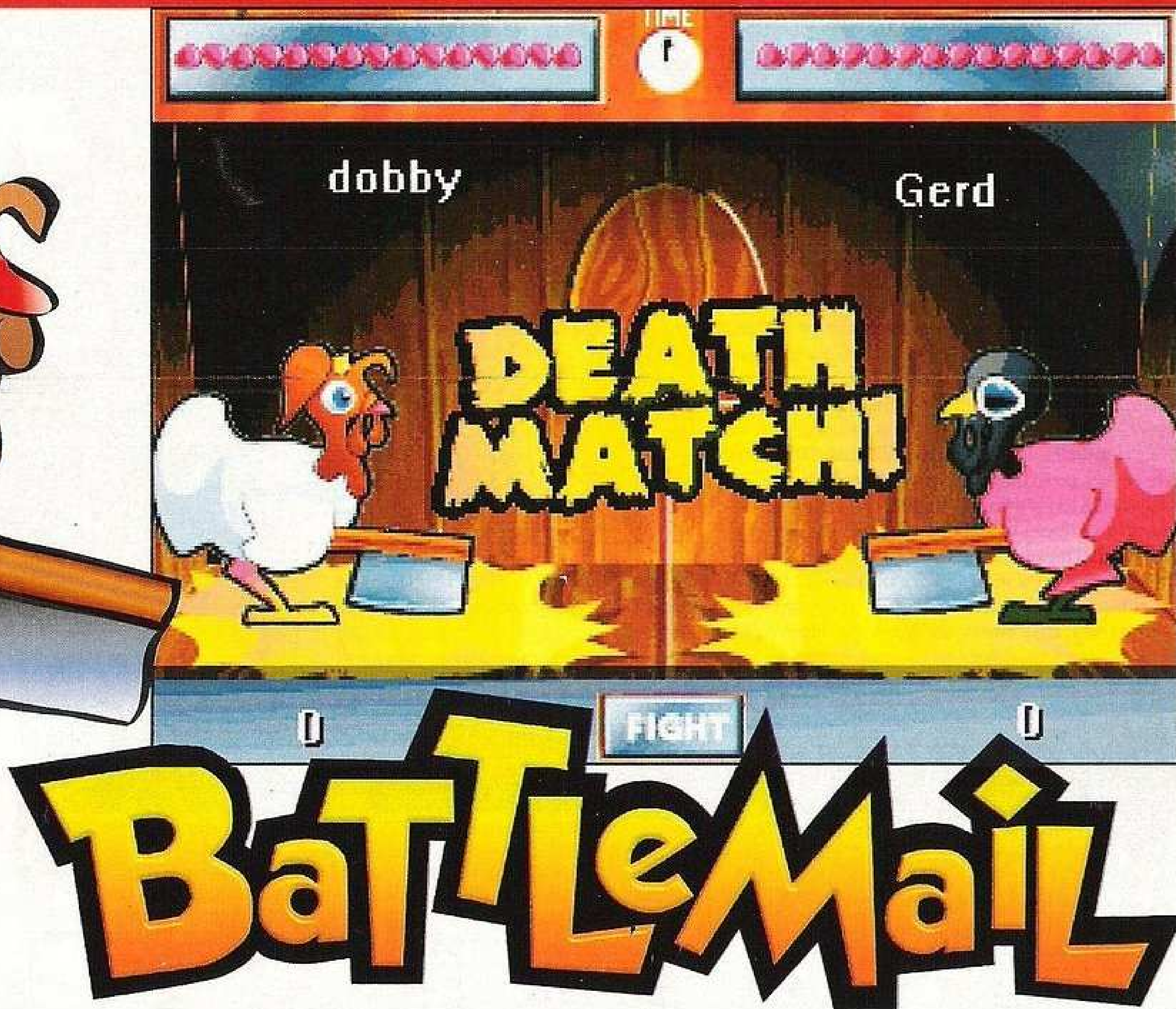
http://film.ok.l.pl ★★☆☆☆☆

NAJLEPSZE STRONY WWW – FILMY, FILMY...

Tekst: Alexander Winclorek, Eeyore; Zdjęcia: serwis www.foxkid.pl, www.dragonball.frame.pl, www.seaworld.com, Archiwum Wydawnictwa Bauer



Gra przez e-mail to niezła zabawa! Zwłaszcza pojedynek indyków!



Indyki Atakują!

To było nieuniknione. Mimo wielu prób nie udało się zażegnać konfliktu. Już po chwili wrogie konto e-mail stało się celem ataku, a broniący go indyk poległ marnie. Zaraz, jaki indyk?

Pomysł wojny mailowej nie jest niczym nowym. Od dawna przecież wiele osób robi sobie złośliwe kawały, wysyłając pocztą elektroniczną mniej lub bardziej groźne dodatki. Oczywiście takie zabawy są powszechnie potępiane – nikt przecież nie lubi otrzymywać listów z wirusami czy tzw. koniami trojańskimi. Jednak niektóre pojedynki e-mailowe mogą być niezłą zabawą, a do tego – co ważne – nie powodują żadnych przykrych skutków u zaatakowanej osoby. Aby bawić się w tego typu potyczki, wystarczy skorzystać z zamieszczonych w Sieci serwisów typu BATTLEMAIL.

Gry dostępne w tym systemie nie są aż tak wyszukane, jak współczesne przeboje, nie oferują tak wspaniałej grafiki i dźwięku, ale mimo to naprawdę wciągają. No i posiadają jeszcze jedną zaletę – walczysz z żywym, inteligentnym przeciwnikiem, a nie ze sterowanymi przez komputer wrogami. Do wyboru masz kilka rodzajów gier, tak więc zawsze istnieje możliwość rewanżu – perfekcyjnie wyszkolony indyczy trener może przecież nie dać sobie rady z piłką nożną...

Kuprem go!

Który indyk tym razem pogubi w Sieci swoje piórka? Mr. Zen planuje dzisiaj wyśmienitą kolację i już szykuje swój tasak. Nim jednak dopadnie ofiarę, indyki zdążą wykazać się sprytem i zmienić nieco bieg wydarzeń: od tej pory odpowiedzią na topór będzie drugi topór, kurak stanie przeciw kurakowi, a przegrany wyląduje na rożnie!

Jeżeli jesteś gotowy na ten zabawny indyczy „podziemny krąg", ściągnij



Opracowujesz kolejne ruchy, przygotowujesz atak i wysyłasz maila koledze



Przeciwnik otrzymuje wiadomość, wymyśla swoje posunięcie i ogląda walkę



Za każde trafienie otrzymujesz punkty. Trafiony traci punkty życiowej energii



Zwycięzca otrzymuje premię i wypowiada jakąś złośliwą i trafną uwagę na temat przeciwnika



Na koniec dowiesz się, ile punktów brakuje ci do awansu na następny poziom



Jeżeli przejdziesz dalej, otrzymujesz 3 punkty zdolności do rozdzielenia. Doświadczeni gracze zyskują w ten sposób coraz więcej energii życiowej i siły

Kung-fu oraz Piłka Nożna



Spośród tych miłych postaci możesz wybrać swojego zawodnika do potyczek kung-fu lub turnieju rzutów karnych w piłce nożnej

sobie bezpłaty program TURKEY DEATHMATCH ze strony **www.battlemail.com**. Grasz jednym z pięciu dostępnych ptaków i wyzywasz przez e-mail swoich przyjaciół na pojedynki. Obaj przeciwnicy opracowują kolejne ataki i posunięcia. Żaden nie wie przed pojedynkiem, jaką taktykę wybrał jego rywal. Wszystko staje się jasne dopiero podczas walki, kiedy to indyki stają naprzeciw siebie z toporami w „ręku". Punkty zdobywa się za trafienie przeciwnika oraz w sytuacji, kiedy ten drugi spudłuje. Natomiast kiedy to ty tego dostajesz w skórę, tracisz niezwykle ważne punkty życia. To właśnie ich poziom decyduje na końcu o tym, kto zwyciężył. Punkty, które uzyskasz, zostaną następnie dodane do twojego ogólnego wyniku i pozwolą ci przejść na wyższy poziom. Gra nie ma wiele wspólnego z jakąkolwiek strategią. Wygrana jest zazwyczaj kwestią przypadku. Ale właśnie w tym tkwi cała zabawa, ponieważ każdy bez większych problemów może wyzwać cię na pojedynek. Gra zapewnia nie tylko ruch w twojej skrzynce odbiorczej, ale również przyjemną rozrywkę.



Semi-Final
Final
dobby (3)
niclas (3)
No Luck (0)
Grafi (3)
Grafi (1)

W trybie turniejowym może walczyć ze sobą od 4 do 16 graczy

Na sportowo...

Obok zabawnych ptasich potyczek istnieją jeszcze dwie inne gry e-mailowe. W przypadku KUNG-FU możesz *spróbować swoich sił w twardej sztuce walki*, zaś SOCCER polega na strzelaniu rzutów karnych do bramki kolegi. Obie gry charakteryzują się podobnymi zasadami jak TURKEY DEATHMATCH. Tutaj jednak masz do dyspozycji jeszcze tryb rozgrywek turniejowych. Aby brać w nich udział, trzeba się zarejestrować na stronie **www.battlemail.com** i ściągnąć dostępną aktualnie wersję turniejową gry. W takich rozgrywkach może brać udział nawet szesnastu graczy, a dodatkową zaletę tej odmiany gry stanowi fakt, że podczas zabawy poznajesz ludzi z całego świata.



Oczywiście, jak na poważną grę przystało, na stronie BATTLEMAIL znajdziesz dokładne charakterystyki postaci. Możesz się z nich dowiedzieć, że np. Kai Kinsaki, pochodzący z Tokyo, lubi nie tylko kung-fu, ale i golfa, a siedemnastoletnia Holly Penrose łączy sztuki walki z występami na scenie i śpiewem. Niestety, umiejętności bohaterów i tak mają niewielki wpływ na wyniki toczonych przez nich pojedynków.

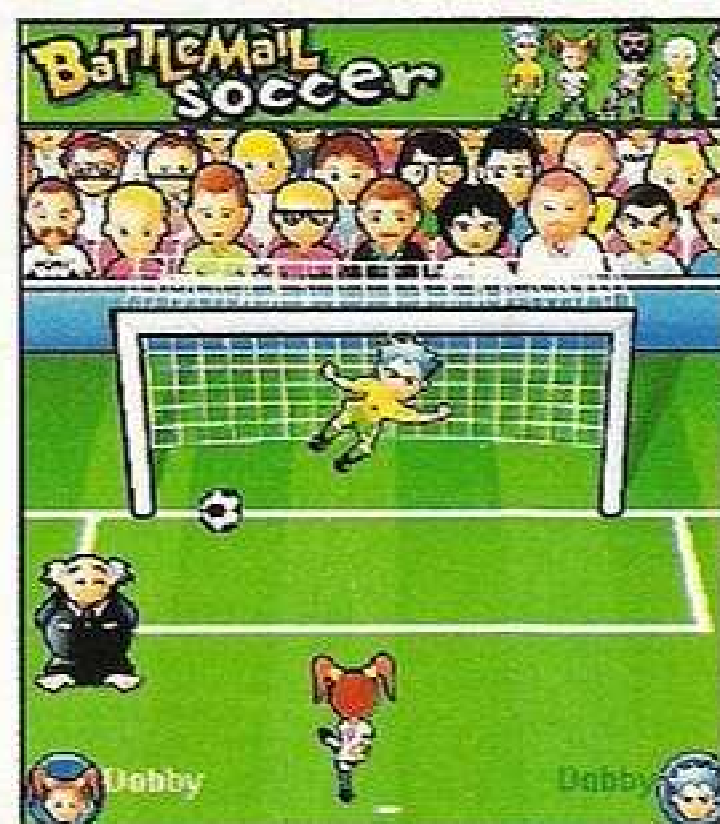
Pół miliona fanów

Gorączka BATTLEMAIL dopadła już tysiące użytkowników komputerów. *Na stronie gry możesz się z nimi* skontaktować, wejść na chat, a także sprawdzić, kto prowadzi w tabeli wyników. Być może i polscy internauci skorzystają z tej nowej możliwości zabawy. Dodatkowym atutem tego systemu jest fakt, że w przeciwieństwie do gier typu DIABLO nie trzeba być wpiętym do Internetu non-stop. A to oznacza oszczędności na rachunkach...

INFO

Wojna na maile!

Zazwyczaj potępiamy wszystkie ataki na czyjeś konta e-mailowe, tym razem jednak robimy wyjątek. Dzięki BATTLEMAIL możesz bowiem stoczyć pocztową wojnę, nie wyrządzając żadnych szkód swojemu przeciwnikowi! To naprawdę doskonały sposób na rozegranie małej, prywatnej wojenki! A po pojedynku można na pocieszenie zaprosić pokonanego kumpla na pizzę i kufel lemoniady.



MAIL SOCCER. Tutaj gra się na przemian jako bramkarz i jako strzelec



Poza oficjalną stroną BATTLEMAIL istnieją też strony fanów tego systemu



W BATTLEMAIL KUNG-FU walczy się nie tylko rękoma, ale i nogami

Turkey DEATHMATCH LEAGUE TABLE

Game Stats For 28/02/01

Game Name	Games Played	Won	Lost	Drawn	Points For	Points Against
Turkey DeathMatch	13	8	5	0	29000	23950

Top 10 favourite Turkey Deathmatch Opponents

Opponent	Games Played	Won	Lost	Drawn	Points For	Points Against
Maybe	27	2	25	0	34050	73750
Gerd	23	21	2	0	61850	28400
Retarnist	15	5	10	0	23650	34850
generalmidi	9	1	7	1	12250	21900
Charlie	7	5	2	0	18650	11250
Ampelkraecker	4	4	0	0	12050	4450
DamnTT	2	0	2	0	1750	6300

Todays Turkey Deathmatch Opponents

Opponent	Games Played	Won	Lost	Drawn	Points For	Points Against
Retarnist	5	1	4	0	6550	12550
Gerd	5	5	0	0	15650	4450
Charlie	1	1	0	0	3150	1100
Maybe	1	0	1	0	900	3100
Ampelkraecker	1	1	0	0	2050	1350

Na stronie BATTLEMAIL można znaleźć tabele i statystyki dotyczące wszystkich uczestników gry. Możesz sprawdzić, z kim walczyłeś i jak często wygrywałeś



*Jeśli chcesz urządzić wojnę e-mailową (całkowicie bezpieczną!), musisz zajrzeć na strony **www.battlemail.com**, zarejestrować się... i grać na całego*

Tekst: R.J.„Yackoo"

Na doczepkę do e-maila

Wysyłanie e-maili staje się coraz popularniejsze, bowiem coraz więcej osób ma dostęp do Sieci. Prawdziwa zabawa zaczyna się jednak wtedy, gdy podpinasz do listów różne ważne załączniki

Poczta elektroniczna to jeden z najważniejszych wynalazków XX wieku. Liczba użytkowników wirtualnych urzędów pocztowych wzrasta z dnia na dzień w tempie lawinowym, a ilość wysyłanych e-maili urasta do rzędu milionów. Wielu użytkowników Sieci nie wyobraża sobie korzystania z Internetu bez zaglądania do skrzynki.

Nie trzeba chyba nikogo przekonywać, że listy elektroniczne mają wiele zalet odróżniających je od tradycyjnej poczty. Jedną z najważniejszych jest możliwość wysyłania elektronicznych załączników, dzięki którym można wyrazić dużo więcej niż za pomocą prostego tekstu.

W załączniku można umieścić wszystko, co da się przedstawić w postaci elektronicznej. Najczęściej pojawiają się w nich zeskanowane zdjęcia, fragmenty filmów, poważne lub śmieszne programiki oraz wirusy.

1. Przygotowanie załącznika

Zanim wyślesz załącznik, musisz go odpowiednio przygotować. Pierwsze i najważniejsze, co powinieneś zrobić, to postarać się, aby dołączany plik zajmował jak najmniej miejsca. Jest to szczególnie ważne, jeżeli ty i odbiorca załącznika korzystacie z łączy modemowych lub innych, za które płaci się w zależności od spędzonego czasu w Sieci (na przykład w kawiarence internetowej). Mała objętość pliku jest ważna również z innego względu. Musisz zdawać sobie sprawę, że nie tylko ty korzystasz z Internetu, a zapychając Sieć dużymi załącznikami, możesz skutecznie utrudnić dostęp do zasobów innym internautom.





■ Aby zmniejszyć objętość pliku, powinieneś użyć jednego z popularnych archiwizerów (potocznie zwanych „pakerami"). Najczęściej stosowane są dwa formaty: **Zip** ❶ i **Rar** ❷. To, którego użyjesz, w dużej mierze zależy od twoich upodobań, ale musisz również liczyć się z tym, jakim programem dysponuje odbiorca. Należy wziąć pod uwagę, że ktoś po drugiej stronie będzie chciał ten załącznik rozpakować. Jeżeli użyjesz jakiegoś egzotycznego archiwizera, może się zdarzyć, że odbiorca nie będzie mógł skorzystać z wysłanego pliku. Pakowanie plików jest bardzo proste. Zazwyczaj wystarczy nacisnąć prawym przyciskiem myszy na zaznaczonym pliku lub, odpowiednio, grupie plików, i wybrać komendę: **„Add to Zip"** ❸ lub **„Add to archive"** ❹.



■ Jeżeli chcesz wysłać komuś cały folder wraz ze znajdującymi się w nim plikami oraz podkatalogami, to podobnie jak w poprzednim przypadku musisz kliknąć prawym przyciskiem na zaznaczonym elemencie oraz wybrać komendę.

■ Po udanym spakowaniu danych, które zamierzasz wysłać, powinieneś otrzymać plik – moja_nazwa.zip, lub moja_nazwa.rar ❺.

■ Tak przygotowany załącznik jest gotowy do wysłania.



INFO
UWAGA! WIRUSY!

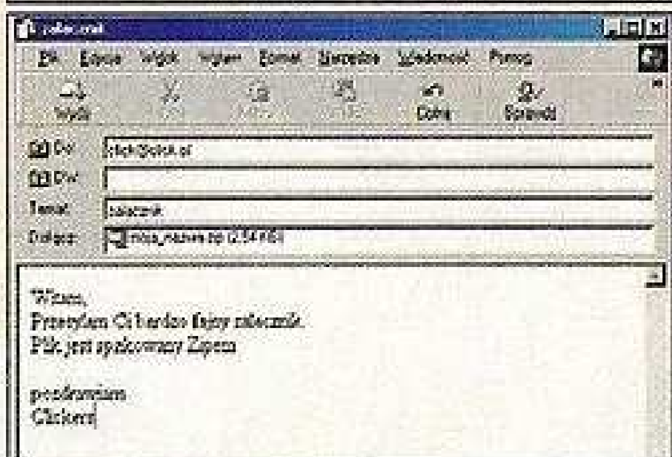
Niemal wszystkie groźne wirusy rozpowszechniane są dzisiaj poprzez załączniki do poczty elektronicznej. Jeżeli otrzymasz tego rodzaju zainfekowany plik, uruchamiasz wirusa i... w najgorszym wypadku powinieneś liczyć się ze sformatowaniem twardego dysku. **Szczególną ostrożność należy zachować przy plikach z rozszerzeniami „vbs", „exe", „com" i „xls".** Mogą one zawierać dowolny program, który po „odpaleniu" zawirusuje twój komputer. Z chwilą otrzymania takiej wiadomości od obcej osoby, powinieneś dobrze się zastanowić, czy wolisz ją zniszczyć, czy też pozwolić, by ona zniszczyła ciebie. Niektóre wirusy ukryte są pod plikami z obrazkami, jak na przykład wirus Kournikowa. Rzeczywiście plik ten ma końcówkę „vbs" (AnnaKournikowa.jpg.vbs).

Aby uniknąć tego typu przykrych niespodzianek, powinieneś zawsze sprawdzać rozszerzenia plików poprzez Windows Explorer. Upewnij się, czy w opcjach Widoku nie tkwi haczyk w postaci „ukryj rozszerzenie nazwy pliku przy znanych typach plików". Konieczną ochronę przed wirusami mogą zapewnić ci programy antywirusowe. Należy się jednak liczyć z tym, że nawet najlepsze z nich są bezradne wobec najnowszych wirusów.

2. Wysyłamy załączniki



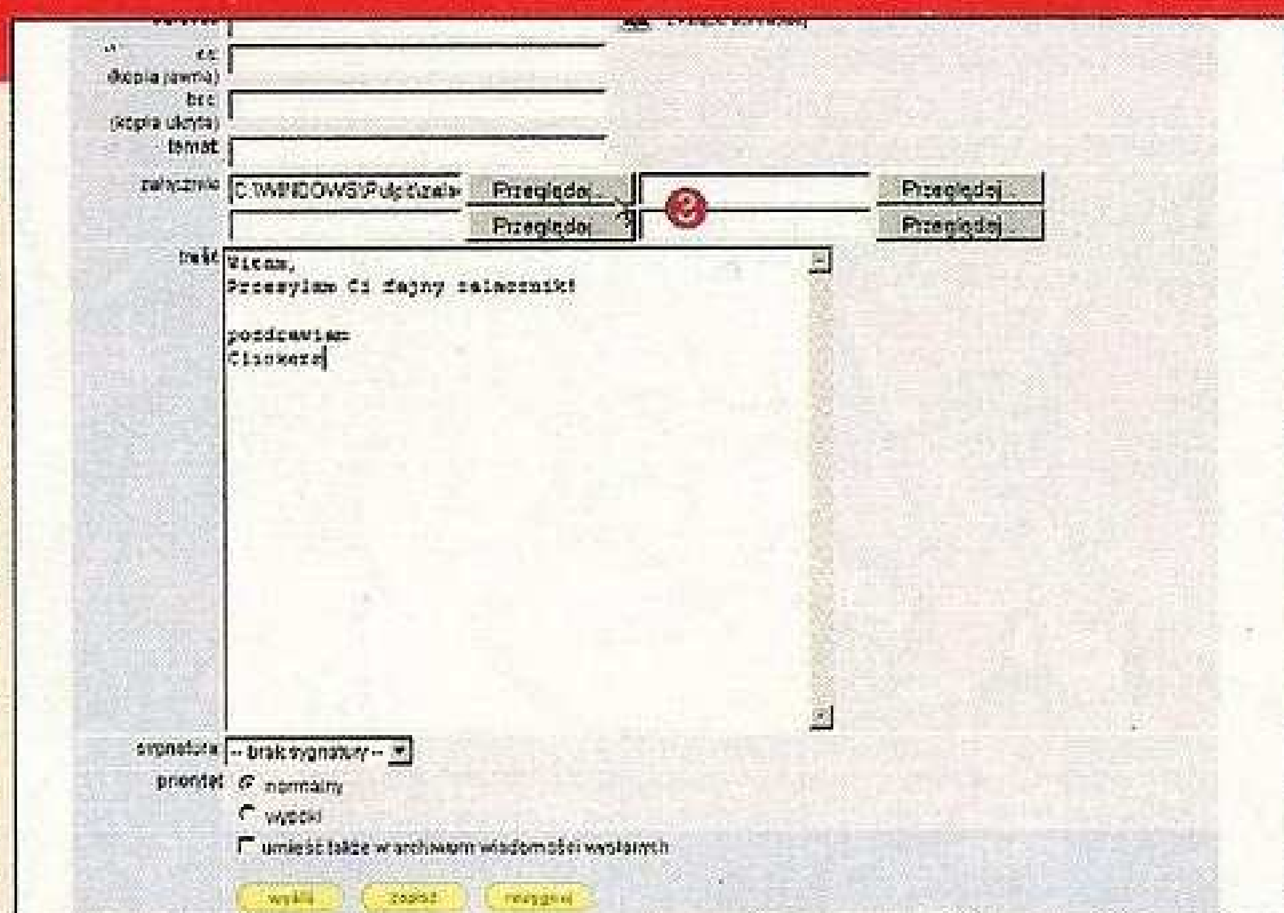




Metoda dołączania załącznika do wiadomości jest uzależniona od sposobu, w jaki korzystasz z poczty, a dokładniej od tego, jakiego programu używasz.

■ Jeżeli korzystasz z jakiegoś dodatkowego programu do obsługi poczty, takiego jak na przykład Outlook Express, to wystarczy z menu **Wstaw** wybrać polecenie **Plik Załącznika** (1) i wskazać, gdzie znajduje się plik (2).

■ Jeśli natomiast korzystasz z poczty obsługiwanej ze strony WWW, sprawa jest trochę bardziej skomplikowana. Przede wszystkim musisz dowiedzieć się, czy program pocztowy umieszczony na twoim serwerze w ogóle dopuszcza wysyłanie załączników. Jeżeli upewnisz się, że taka usługa jest dostępna, musisz znaleźć polecenie odpowiedzialne za dołączanie plików. Na polskojęzycznych stronach będzie to na przykład przycisk **Załącznik**, **Dodaj** lub **Przeglądaj** (3), a na zagranicznych serwerach **Attachment** lub **Add**. Pozostaje ci już tylko wskazać, gdzie znajduje się plik i wysłać go.



■ Zanim wyślesz załącznik, dowiedz się, jaka jest pojemność twojej skrzynki e-mailowej i skrzynki odbiorcy, ponieważ może się zdarzyć, że załącznik, który chcesz wysłać, jest za duży i nie będziesz mógł go dostarczyć. Podstawowe zasady netykiety mówią również, że nie można wysyłać załączników do osób, które sobie tego nie życzą oraz na grupy dyskusyjne.

3. Wizytówki







Bardzo ciekawą usługą dostępną w różnych programach pocztowych jest możliwość dołączenia do e-maila osobistych wizytówek, które mogą być wykorzystywane w książkach adresowych. Taką wizytówkę można bardzo łatwo przygotować. W programie Outlook Express wygląda to następująco:

■ W programie **Książka Adresowa** utwórz wpis dla siebie (skorzystaj z opcji **Nowy Kontakt**). Wpisz tutaj tyle danych (1), ile uważasz za stosowne. Nie warto być nadgorliwym i wypełniać wszystkiego, bo takie informacje mogą łatwo wpaść w chciwe łapy kogoś, kto zasypie cię listami-śmieciami. Następnie zaznacz swoją nazwę na liście w **Książce Adresowej**.

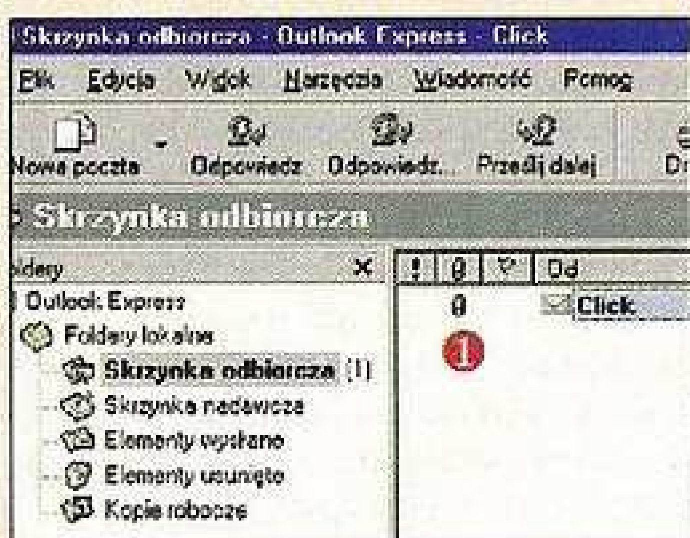
■ W menu **Plik** kliknij polecenie **Eksportuj**, a następnie polecenie **Wizytówka (vCard)**.

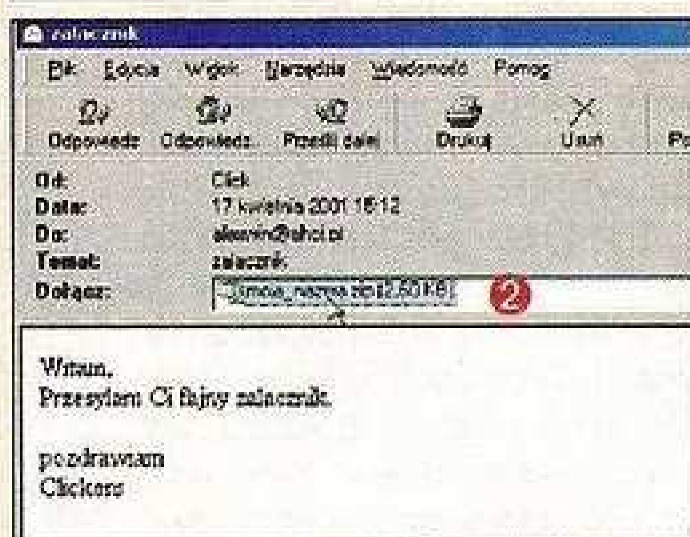
■ Wybierz miejsce przechowywania pliku, a następnie kliknij na przycisk **Zapisz**.

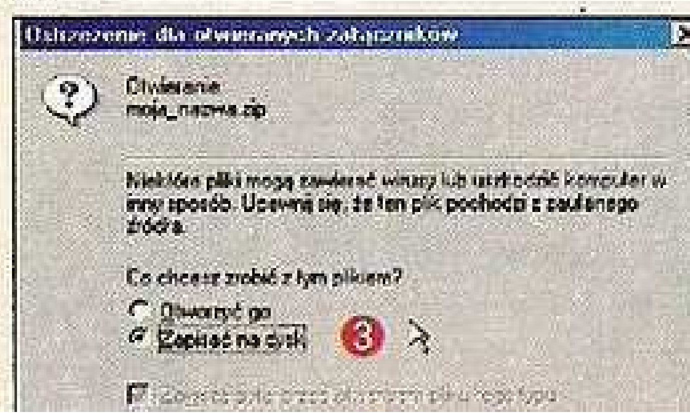
■ Aby dołączyć wizytówkę do wiadomości pocztowej, kliknij menu **Wstaw**, a następnie polecenie **Moja wizytówka** (2).

4. Odbieramy załączniki

W programach pocztowych typu Outlook Express wiadomość z załącznikiem oznaczona jest zazwyczaj symbolem spinacza (1). Najłatwiejszym sposobem dostania się do takiego pliku jest kliknięcie na spinacz, zapisanie załącznika na dysku lub otworzenie go od razu. Od razu trzeba przestrzec, że dużo bezpieczniejsze jest wcześniejsze zapisanie załącznika na dysku i sprawdzenie go programem antywirusowym.







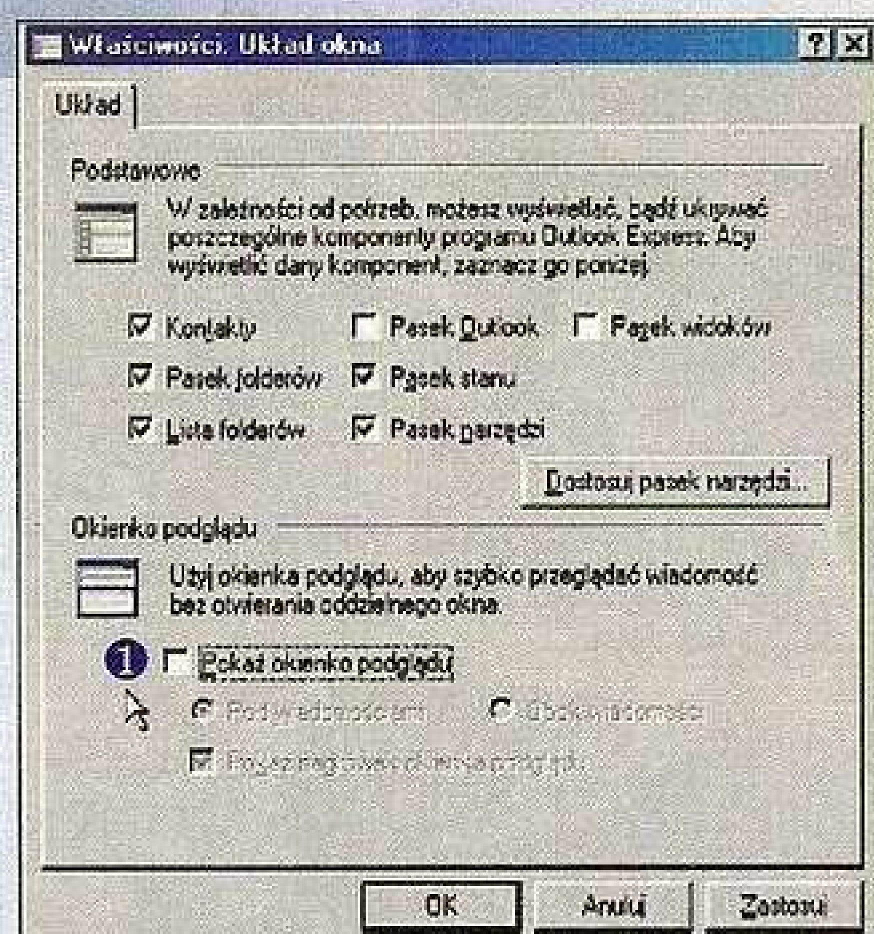
■ Odbieranie załącznika za pomocą strony WWW w zasadzie nie różni się specjalnie od sposobu używanego w Outlooku. Trzeba po prostu odnaleźć w wiadomości to miejsce, w którym umieszczone jest łącze do pliku, następnie kliknąć na nie (2) i sprowadzić plik na własny komputer.

■ Jeżeli załącznik jest spakowany, trzeba go oczywiście rozpakować. Ta operacje nie powinna sprawić ci żadnego kłopotu. Najprościej dostać się do załącznika przez zapisanie go na dysku (3) i kliknięcie prawym przyciskiem na pliku i wybranie komendy Extract to... Następnie wystarczy wybrać,

5. Bezpieczeństwo

Załączniki, oprócz całej masy oczywistych zalet, kryją w sobie również wielkie niebezpieczeństwo. Są one mianowicie doskonałym nośnikiem dla wszelkiego rodzaju wirusów, które mogą wyrządzić olbrzymie szkody w twoim komputerze.

Co gorsza, nie ma stuprocentowego zabezpieczenia przed wirusami rozprzestrzeniającymi się za pomocą załączników. Najlepszą ochroną przed szkodami jest ignorowanie wiadomości nieznanego pochodzenia.



Oto kilka rad, których powinieneś przestrzegać, aby uchronić się przed poważniejszymi stratami:

■ Jeżeli do twojej skrzynki trafi e-mail od nieznanego adresata, to pod żadnym pozorem nie otwieraj go!

■ Zawsze korzystaj z programu antywirusowego, który ma wbudowaną ochronę poczty.

■ Często uaktualniaj bazę wirusów.

■ Wyłącz w programie pocztowym (Outlook Express)

TiPSY

TUTAJ DOSTANIESZ ANTYWIRUSA

Najnowsze programy antywirusowe znajdziesz oczywiście w Internecie. Jak to zwykle w życiu bywa, na zagrożenia z Sieci pomaga... sama Sieć.

http://www.pc.com.pl/pliki.asp – uaktualnienia antywirusów
http://download.chip.pl/download/ – programy
http://tucows.icm.edu.pl/ – programy
http://ftp.idg.pl/pc/index.html – programy

...ksander „Alex" Winciorek; Zdjęcia: H.Kołodziejczyk